COMPUTER GAMES

APRILE 1984
L. 3500

IL MENSILE PER PROGRAMMARE IL TUO DIVERTIMENTO



3 ***PROGRAMMI*** ***DA PROVARE SUBITO***

LE SUPERCARTUCCE DEI GRANDI FILM

I COMPUTER IDEALI PER I VIDEOGAMES

CATALOGO SPECIALE: I 100 GIOCHI PIU' FAMOSI

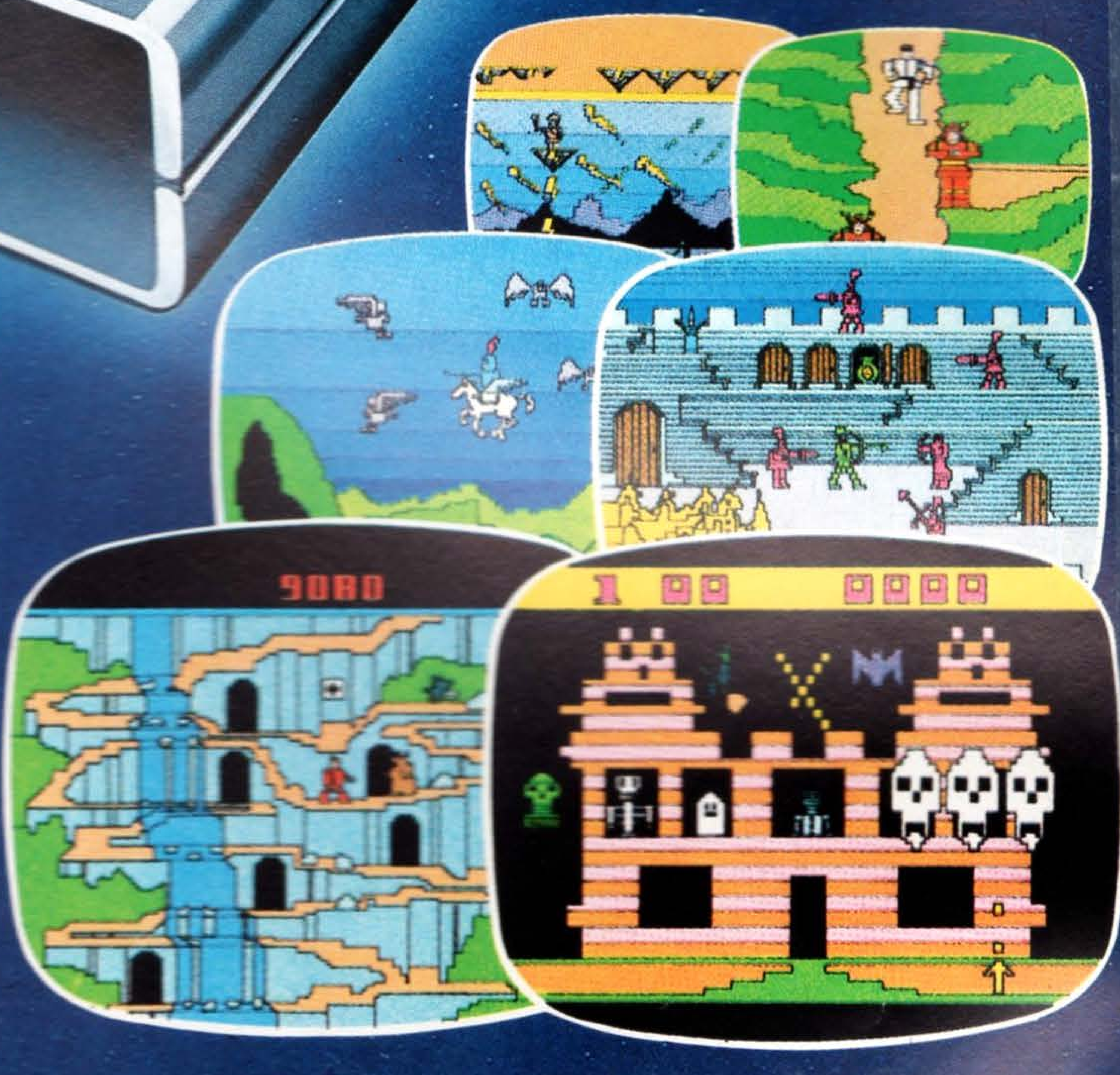
ALBERTO PERUZZO EDITORE

XONOX

DOUBLE-ENDER
un nome nuovo per una nuova, grande idea

2 cassette in una. La tecnologia XONOX è riuscita a risolvere brillantemente un grande problema di elettronica e di software. 2 chip da 8 K ciascuno contengono 2 diversi programmi gioco. Così, semplicemente inserendo l'una o l'altra estremità di una cassetta Double Ender in un VCS Atari® 2600, si ottengono 2 giochi assolutamente diversi.





Non solo. La grande capacità di XONOX Double Ender ti da una grafica e una ricchezza di situazioni che non avresti mai creduto possibili. Guarda gli schermi TV che riproduciamo qui. Sono fedeli riproduzioni della grafica di altrettanti giochi Double Ender.

2 cassette al prezzo di una. Le 3 cassette Double Ender® che ti offriamo e che contengono in totale 6 giochi: Sir Lancelot e Robin Hood; Spike's Peak e Ghost Manor; Super Kung-Fu e Artillery Duel costano soltanto 79.000 lire l'una (IVA inclusa). Chiedi Double Ender ai migliori specialisti di videogiochi.

concessionaria per l'Italia

MELCHIONI

**Da gennaio gli stessi giochi saranno disponibili non solo per ATARI ma per tutti gli altri videogiochi e Home Computer più venduti sul nostro mercato.*

GIOCA SU ATARI, COMMODORE VIC 20 E 64, COLECOVISION DUE GAME DIVERSI AL PREZZO DI UNO

ECCO IL NOSTRO PROGRAMMA

Giocare con l'elettronica è un modo nuovo di affrontare un problema antico: quello di avvicinarsi a un fenomeno in piena evoluzione, in parte sconosciuto, certamente affascinante - come lo è il mondo dei computers -, cercando di non smarrire la voglia di divertirsi. Attraverso il gioco, infatti, anche le cose più difficili diventano abitudine, attraverso il gioco si possono vivere in maniera più «leggera» anche le incombenze quotidiane. Noi siamo convinti che i *computer games* siano una formidabile palestra per addentrarsi nel mondo dell'elettronica, la quale è indicata da molti autorevoli esperti come l'«energia primaria» del nostro domani. E proprio per questo ci presentiamo in edicola con tre semplici scopi.

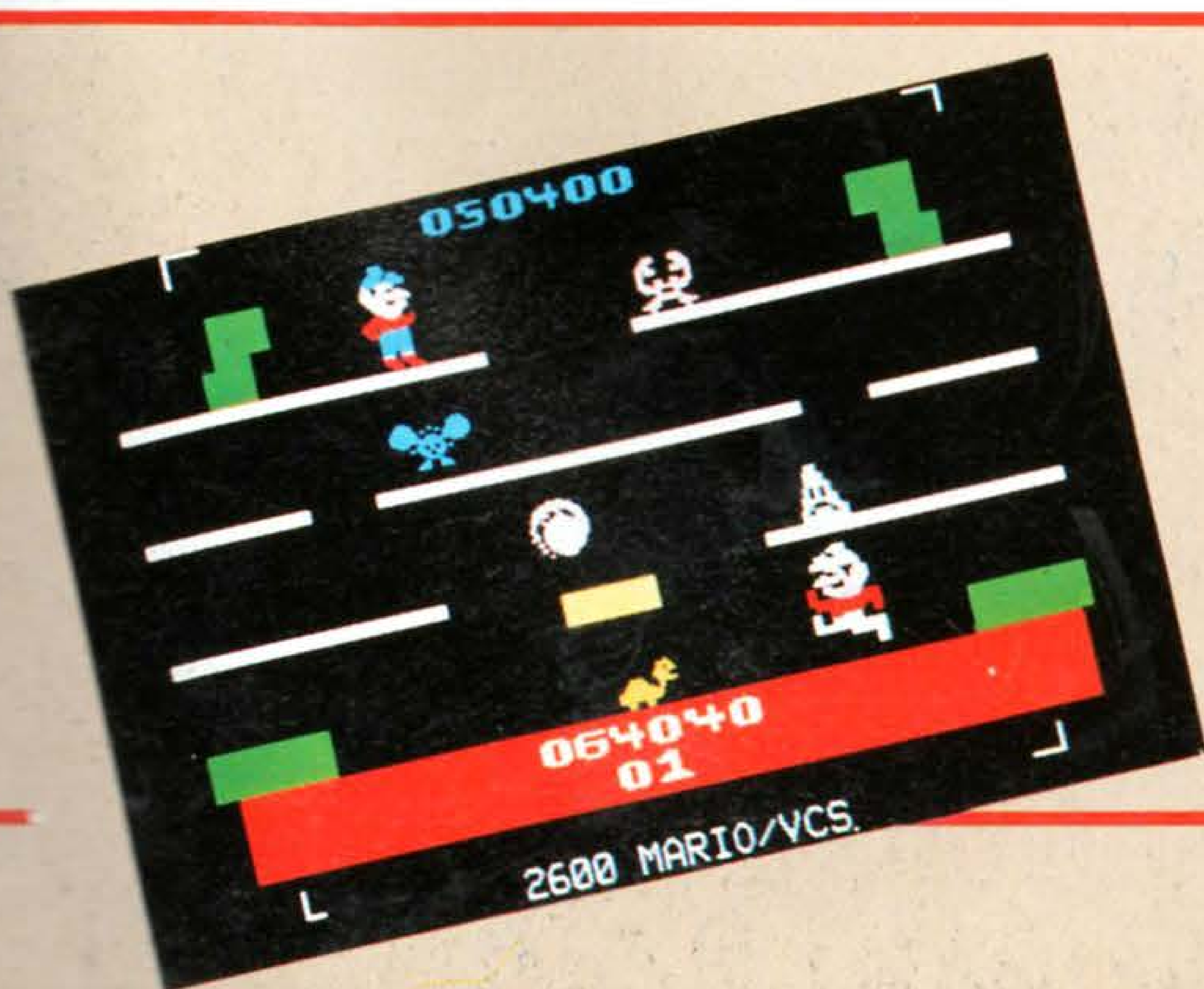
INFORMARE, nei modi più completi possibili, su tutto quanto accade nel regno magico e curioso dei videogames, degli home e personal computers, del software: novità, programmi, scadenze e poi l'industria, il mercato, i protagonisti di questa nuova branca dell'elettronica.

COMMENTARE, con autorevolezza ma con semplicità di linguaggio, l'intricata matassa che avvolge ogni più semplice gioco: suggerimenti, consigli, strategie, interventi di esperti, anche prese di posizione, se necessarie.

COLLEGARE, infine, i videogiochi con l'universo più complesso delle comunicazioni di massa. È certo questo il compito più ambizioso ma anche il più urgente e il più scoperto: tentare qualche significativo aggancio con il cinema, la televisione, l'informatica è la via migliore non solo per rispondere con rapidità e destrezza agli stimoli proposti da qualche game, ma anche per entrare nel cuore di una tecnologia che sta cambiando la faccia della terra. Ecco perché desideriamo fare una rivista in grado di stringere fruttuosi rapporti con il mondo della scuola; è lì, e non altrove, che questi problemi devono essere affrontati e discussi, individuati e faticosamente spinti verso una soluzione.

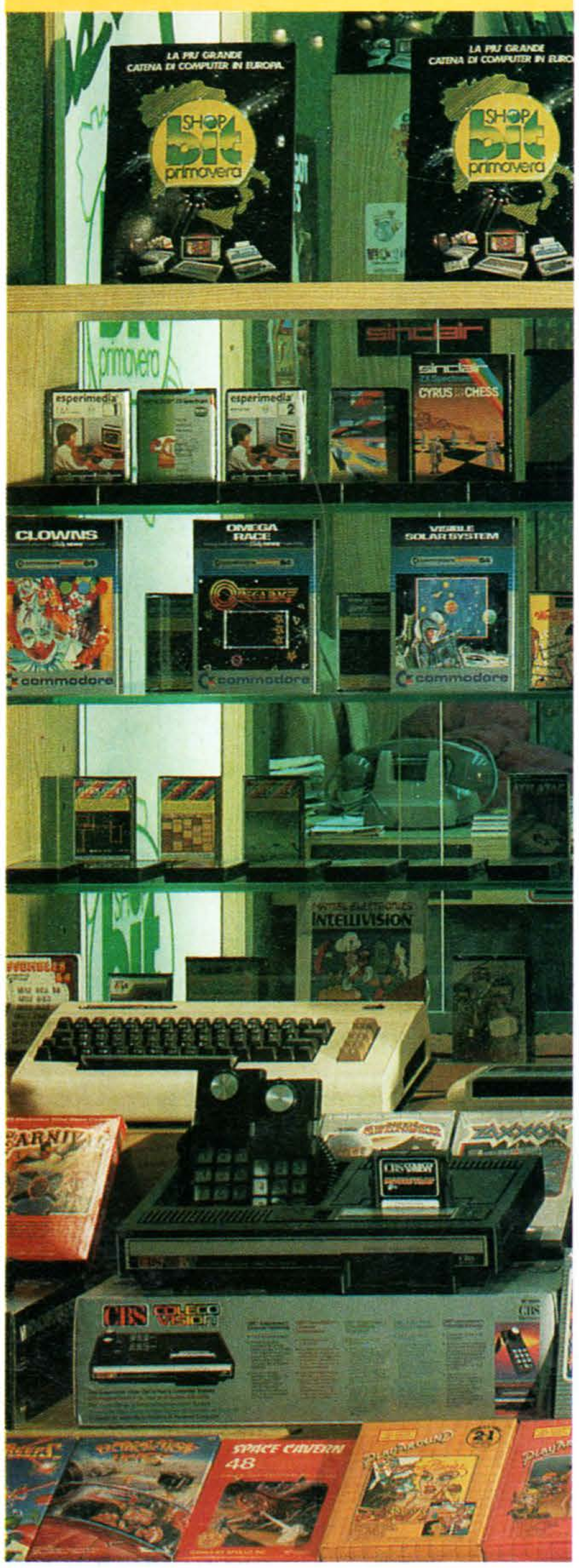
Ma adesso basta con le premesse e le promesse; queste pagine parlano per noi. Abbiamo fatto di tutto per porgervele con la grafica migliore, con le inchieste più interessanti, con servizi esclusivi; speriamo siano di vostro gradimento.

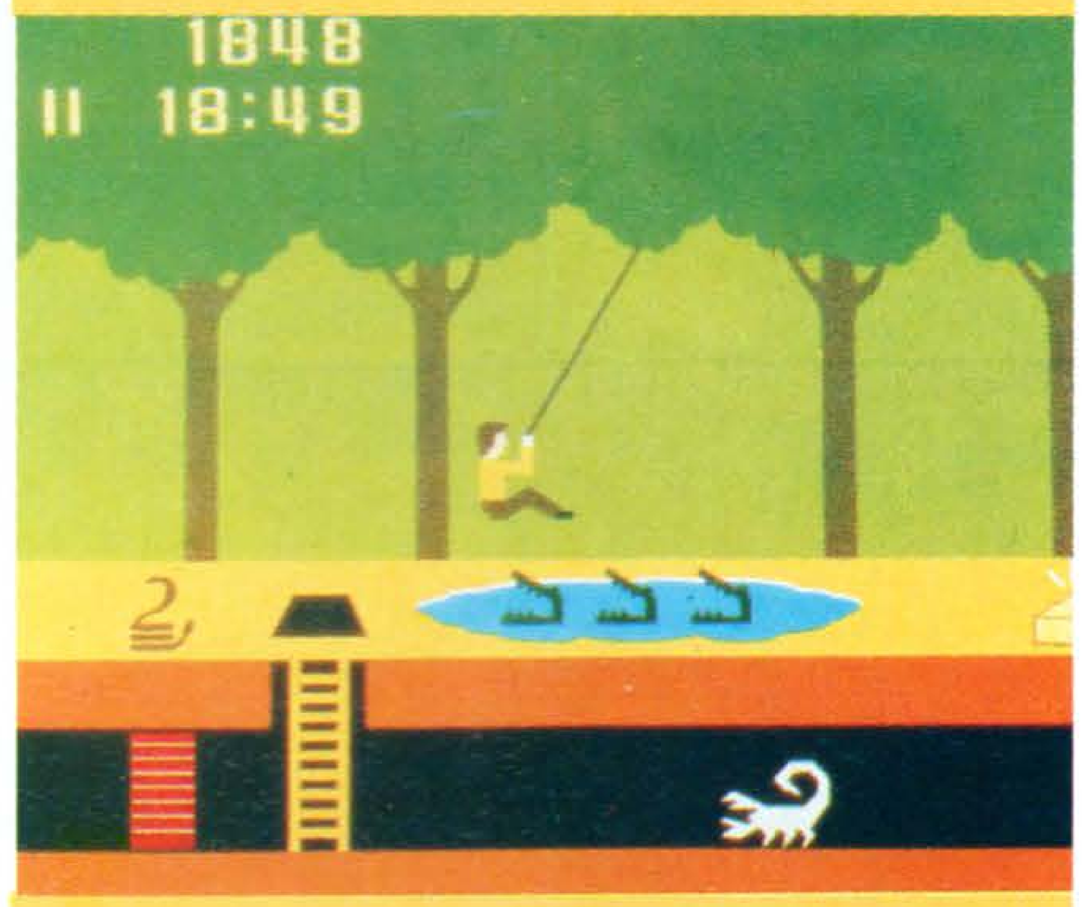
Un bel gioco dura poco, dice giustamente il proverbio; COMPUTER GAMES incomincia dove il singolo gioco finisce.



COMPUTER GAMES

SOMMARIO





COMPUTER GAMES

ANNO 1 - N. 1 - APRILE 1984 - L. 3500

Direttore responsabile
Alberto Peruzzo

Direttore
Aldo Grasso

Responsabile della redazione
Nadia Gelmi

Ideazione grafica e impaginazione
Daniele Verucchi

Direttore tecnico
Attilio Bucchi

Hanno collaborato a questo numero: Renata Beltrami, Andrea Bettetini, Nathaniel Fante, Andrea Granelli, Roberto Moneda, Alessandro Peruzzo, Emanuele Rimini.

Redazione americana: Martin Bass, Tony Cohen, Mike Davis, Roberto Guerra.

Illustratori: Lou Brooks, E.P. Steadman, Nina Wallace (pagg. 35/37/39).

Fotografi: John Bryson/Grazia Neri (pag. 20), Frank Connor, Sergio Cossu, Richard Fried, Studio Arti Grafiche (pag. 10/11), Sygma/Grazia Neri (pag. 9).

COMPUTER GAMES - **Peruzzo Periodici** del GRUPPO ALBERTO PERUZZO. *Presidente:* Alberto Peruzzo. *Direttore editoriale:* Benedetto Mosca. *Direzione e Amministrazione:* 20154 Milano, Via Tito Speri, tel. (02)6596101. Telex APER I 314041. Diritti riservati. Copyright 1983 **Peruzzo Periodici** in collaborazione con COMPUTER GAMES magazine pubblicata in US dalla Carnegie Publications Corp. Registrazione del Tribunale di Milano n. 501 del 29 ottobre 1983. Printed in Italy. *Pubblicità:* Concessionaria esclusiva per la pubblicità: S.P.I., società per la pubblicità in Italia, 20121 Milano, Via Manzoni 37, tel. (02) 2588. *Stampa:* Nuovo Istituto Italiano d'Arti Grafiche, 24100 Bergamo, Via Zanica 92. *Composizione:* La nuova fotocomposizione srl, 20124 Milano, V. Monte Grappa 6. *Spedizione:* Abb. Postale Gruppo III/70. *Distribuzione in Italia:* Rizzoli Editore, 20123 Milano, Via A. Rizzoli 2, tel. (02) 2588. *Distribuzione all'estero:* Messaggerie internazionali per la distribuzione della Stampa s.r.l., 20090 Fizzonasco di Pieve Emanuele (Mi); Via Calabria 23, tel. (02) 90722027/28/29. *Arretrati:* i numeri arretrati vanno richiesti a: **Peruzzo Periodici** - *ufficio arretrati,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8, inviando anticipatamente l'importo, che corrisponde al doppio del prezzo di copertina, a mezzo assegno o a mezzo c/c post. n. 182909. *Abbonamenti:* **Peruzzo Periodici** - *ufficio abbonamenti,* 20154 Milano, Via Tito Speri 8. Abbonamento annuo L. 35.000.

NOTIZIARIO

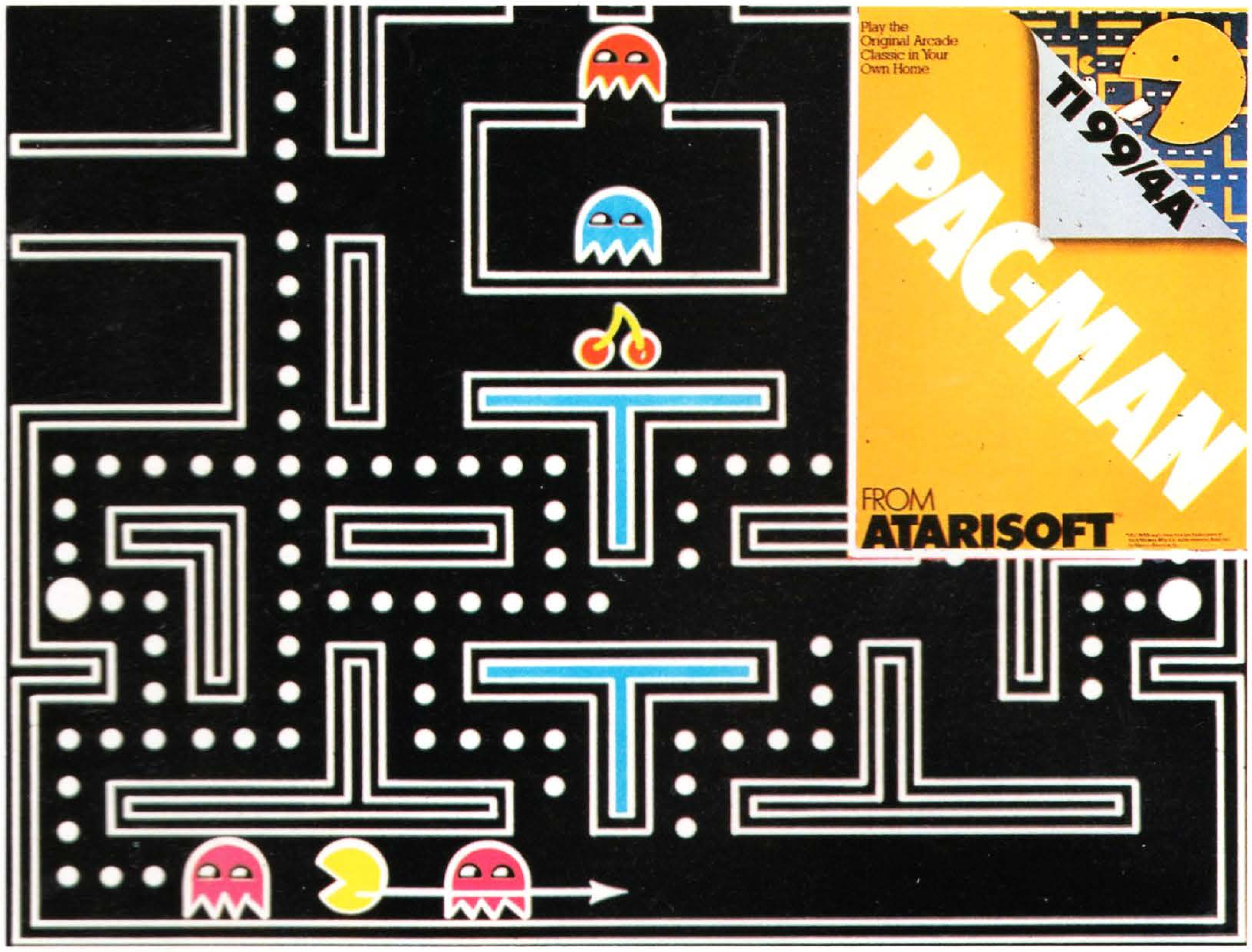
CRONACHE DAL MONDO DEI GAMES



Il DUPLICATORE DI CARTUCCE

Un originale sistema di registrazione delle cartucce è destinato a rivoluzionare il mondo dei videogiochi.

La Home Vision ha realizzato una nuova cartuccia che anziché contenere un circuito integrato, ossia una memoria a stato solido e quindi non modificabile, è costituita da un RAM, cioè da una memoria ad accesso casuale, che quindi può essere cancellata. Qual è il meccanismo? L'acquirente deve essere in possesso di una Repro Game che ha comprato, insieme con un game dato in offerta, al prezzo di 150.000 lire. Quando il cliente si è stufato di questo gioco, può recarsi al negozio con la sua Repro e in quattro secondi gli sostituiscono il gioco con uno nuovo. Il tutto pagando solo 5000 lire.



I NUOVI SOFTWARE CREATI DA ATARI

Atari entra in modo perentorio nel software dei piccoli computer da casa: nelle vetrine dei negozi specializzati cominciano infatti ad apparire i primi titoli di un repertorio, quello dei computer games, destinato a diventare il vero protagonista dei giorni a venire. Per il Vic 20 ha preparato *Pac-man*, *Centipede*, *Donkey Kong* (nella foto lo schermo della cartuccia e la cassetta per computer), *Defender*, *Dig Dug* e *Robotron*; stessi titoli (meno *Centipede*) per il Texas Instruments 99/4A. Come si può notare, i titoli appartengono alla scuderia delle cartucce Atari, già sperimentate con successo sul VCS 2600; unica eccezione è il *Donkey Kong* che appartiene alla Coleco. Questa di Atari può essere una delle più proficue vie di sbocco che il mercato dei videogiochi può riservare.

VIDEOCONVEGNO A MONTECATINI

A Montecatini Terme, dal 17 al 20 maggio, si svolgerà il quarto convegno di «Critica», organizzato dalla Regione Toscana e dal Comune di Montecatini: tema dell'incontro è «Il videogioco della comunicazione», vale a dire lo schermo visivo come luogo d'incontro «giocoso» tra immagini, suoni e parole ma anche come rapporto di scambio tra video e telespettatore.

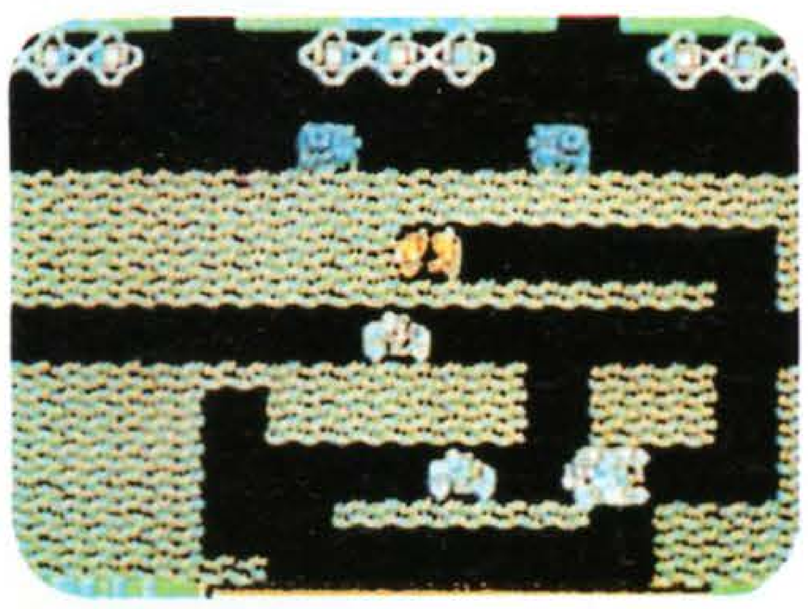


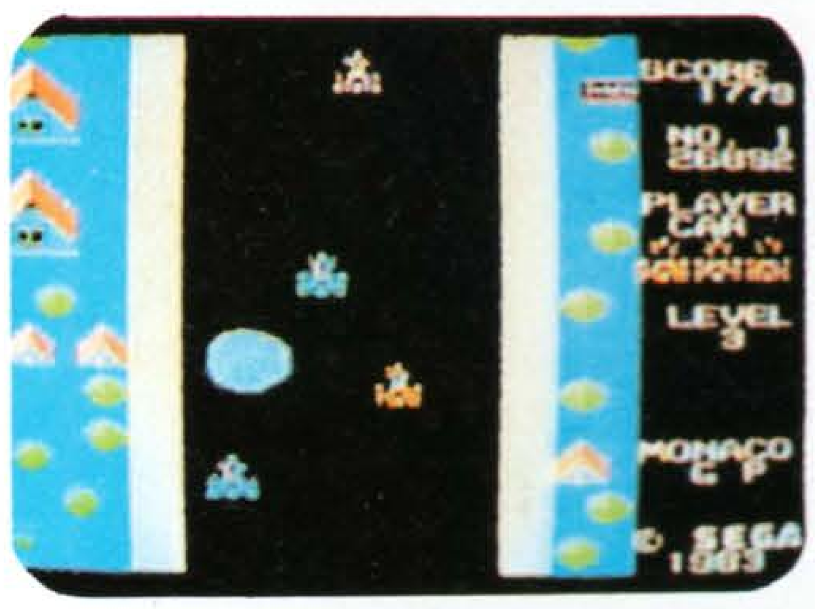
Saranno presenti i big delle comunicazioni di massa, tra i quali Umberto Eco, Gianfranco Bettetini, Stewart Hall, Percy Tannenbaum, Francesco Carassa (il padre del satellite italiano Sirio). Gli organizzatori stanno tentando un colpo grosso: quello di portare per la prima volta in Italia Nolan Bushnell (nella foto), l'inventore dei videogiochi e fondatore dell'Atari.

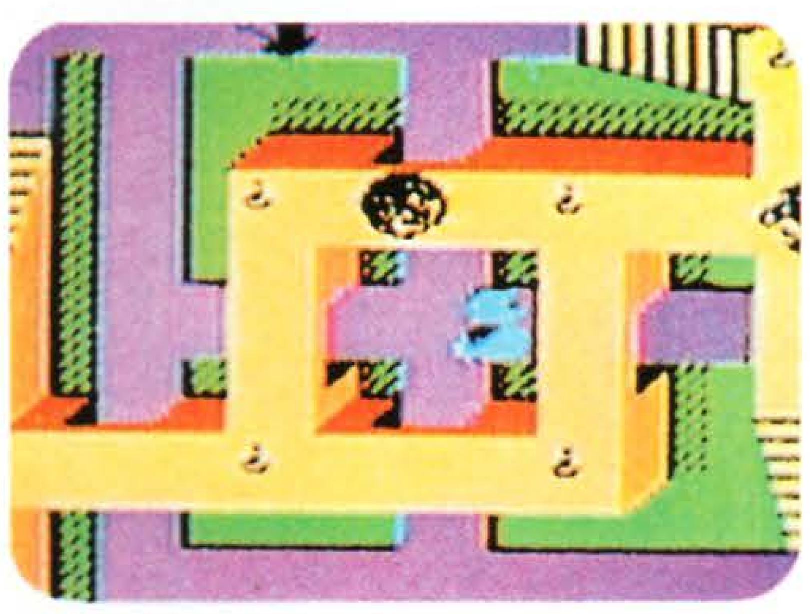
SC-3000: PERSONAL MADE IN JAPAN

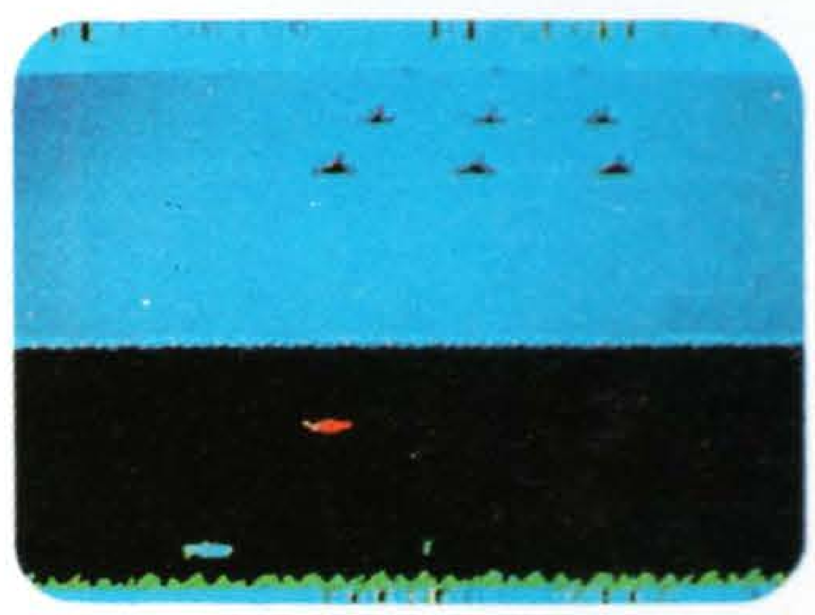
La Sega, uno dei marchi più prestigiosi dei giochi per Arcades, esce ora sul mercato italiano con un home computer, siglato SC-3000. A metà strada fra il videogioco e il personal, il sistema SC-3000 possiede una memoria interna che può arrivare a 48 KByte, tanti quanti ne bastano per gestire una piccola azienda. Molto efficace la tastiera, sulla quale lettere, numeri e funzioni sono chiaramente identificati. Le funzioni dello SC-3000 possono venire notevolmente potenziate, collegandolo a una grande varietà di periferiche disponibili, dalla stampante ai comandi a leva, dalle memorie esterne al modem telefonico. La casa giapponese non poteva poi non offrire un ampio repertorio dei suoi giochi, ri producendo in cassetta alcuni dei più celebri successi da bar: Congo Bongo, Monaco GP, Sindbad Mistery, N-Sub, (nelle foto) e altri ancora.











I produttori però tengono a far sapere che lo SC-3000 è soprattutto un grande sistema didattico: basta infatti inserire un'apposita cassetta studio per sfruttare a fondo le numerose possibilità di questo piccolo computer che comprendono, tra l'altro, lo studio dell'inglese, della matematica, della chimica, dell'informatica. Si possono inoltre creare programmi di animazione, di grafica, di calcolo, di musica. In Italia è distribuito da Melchioni.

ARRIVA IN ITALIA MINER 2049

Le avventure del minatore «Bounty Bob» si susseguono in modo così veloce, che il nostro eroe, a furia di scavare, si trova già nell'anno 2049.

Preceduta da molti elogi, salutata da un buon successo di pubblico, sta infatti per sbarcare in Italia *Miner 2049, Volume II,* la famosa cartuccia prodotta dalla Tigervision utilizzabile sulla console Atari Vcs.

Distribuito dalla Domovideo, il videogioco ripropone il misterioso mondo delle miniere, pieno di favolosi tesori e di avvincenti avventure, e che ha per protagonista il più folle minatore che la storia dei games ha mai contemplato.



Tre schermi propongono scenari in grado di mettere alla prova l'abilità di qualunque giocatore.

Firmato dal designer Bill Hogue, *Miner 2049, Volume II* va a completare la galleria dei giochi del sottosuolo in cui vanno inseriti *Pete-Il piccione magico* della Philips, *Dig Dug* dell'Atari e il recentissimo *Pitfall II* dell'Activision. In netta contrapposizione ai giochi del «grattacielo» (tra i più famosi *Donky Kong*), lo schema del labirinto di questi games scende nelle cavità della terra, tra lunghe gallerie e tortuosi cunicoli.

Miner 2049 si presenta sul mercato italiano sicuro di incontrare il favore degli appassionati; lo accompagna nel viaggio *Polaris,* un game d'azione molto originale.

INCONTRO IN LIBRERIA

Finalmente in libreria un libro tutto italiano sui videogiochi: il suo titolo è *Videogames, incontro con i videogiochi* (Basaia Editore, Roma) e raccoglie gli atti di un convegno tenutosi a Roma. Non è un libro di strategie o di astuzie per abbattere il maggior numero di astronavi nemiche; è piuttosto un tentativo di «smontare» pezzo per pezzo i videogames per «scovare l'anima della macchina e lo spirito del gioco». Un libro, dunque, molto consigliato a coloro che non si accontentano di vivere passivamente i fenomeni legati alle comunicazioni di massa, ma cercano approfondimenti sulla natura e sui risvolti sociali e culturali di un settore in continua espansione.

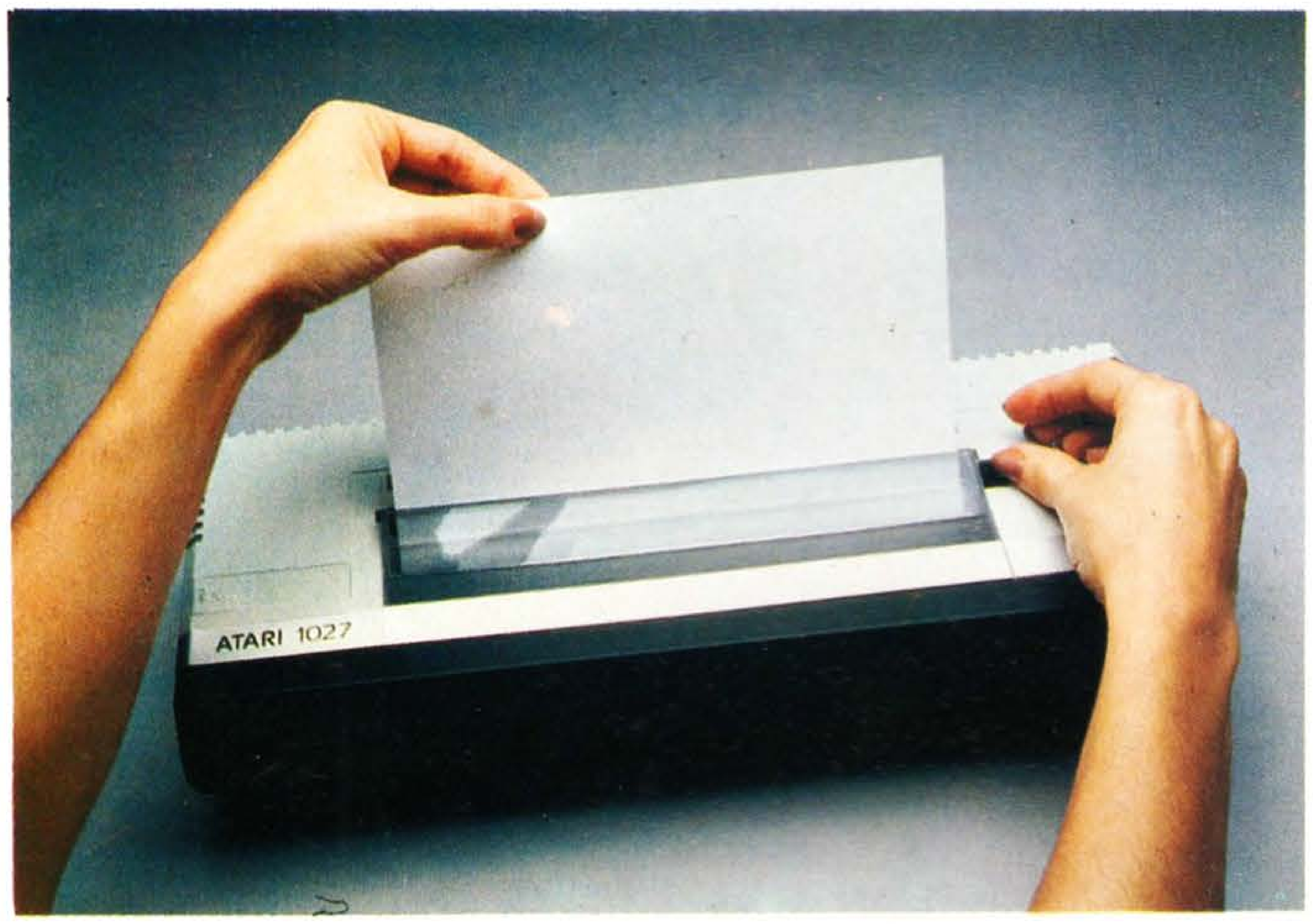
NOTIZIARIO

20 CARATTERI AL SECONDO

Finalmente disponibile in Italia una delle periferiche che fa dei sistemi Atari 600XL e Atari 800XL degli home computer estremamente versatili e semiprofessionali: è la stampante Atari 1027.

La velocità è di 20 caratteri al secondo, a 80 caratteri per riga. La qualità e la chiarezza delle lettere e dei numeri stampati sono del tutto identiche a quelle che si ottengono con una normale macchina da scrivere elettrica.

Tra le altre caratteristiche dell'Atari 1027 la capacità di stampare in due direzioni su fogli singoli e di sottolineare i caratteri.



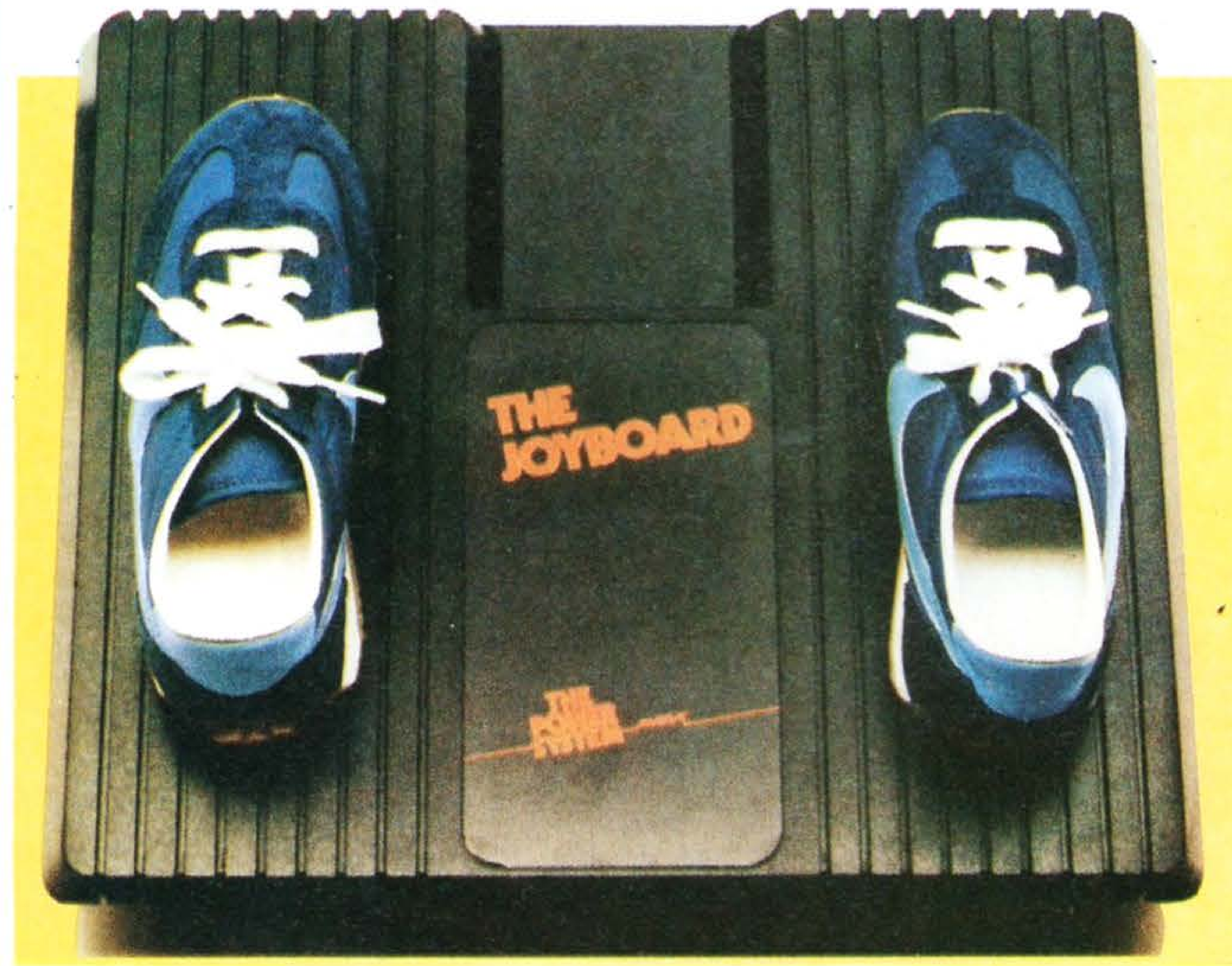
PAC-VAN, L'AUTOBUS DEL DIVERTIMENTO

La signora Bette De Yong di Bethesda, vicino a Washington, ha avuto un'idea davvero geniale: ha attrezzato uno di quegli autobus usati per accompagnare i ragazzi a scuola con una decina tra i più famosi video da bar e ne ha fatto una sala giochi mobile che scorrazza su e giù per la città. L'autobus, che si chiama Pac-Van, contiene oltre quaranta ragazzi e può essere noleggiato per 90 dollari l'ora.



GIOCARE CON... I PIEDI

È il più originale tra i command control. Si chiama «Joyboard» ed è prodotto dalla casa californiana Amiga. Come funziona? Il giocatore sale sul Joyboard, infila i piedi nelle speciali scarpe, inserisce la spina nella console e comincia a giocare: se vuole muovere il game verso destra, sposta tutto il peso del corpo verso destra, se invece vuole muovere verso sinistra, si piega verso sinistra.



VIDEOGAMES A BORDO DI AZZURRA

«Quando, con Azzurra, abbiamo varcato l'oceano», ha dichiarato il comandante Cino Ricci, «per lanciare la nostra sfida in Coppa America, il nostro primo intento era quello di imparare i segreti dei più grandi velisti del mondo. A Newport, giorno dopo giorno, abbiamo migliorato il nostro bagaglio tecnico, cosa che ci ha dato modo di toglierci anche qualche soddisfazione». Ebbene, siamo in grado di rivelare che i membri dell'equipaggio di Azzurra hanno trascorso il loro «playtime» cimentandosi e divertendosi con i videogames: estenuanti «battaglie sottomarine», mortali lotte tra pescioloni e squali, giusto per rimanere in tema acquatico...



È davvero un curioso binomio, questo di Azzurra con i videogames, espressione evidente di una realtà tecnologica in continua evoluzione che mescola sapientemente gioco e lavoro.

I GUANTI DA VIDEOGIOCATORE

Per rendere l'uso del joystick sempre più confortevole, e aumentare quindi la capacità di controllo del videogiocatore, la ditta californiana Nancy and Company ha realizzato degli speciali guanti Videomax che permettono di giocare anche per molte ore senza che le mani sudino o diventino rosse. I guanti Videomax, disponibili in vari colori e misure al prezzo di circa dieci dollari, sono disponibili per ora solo sul mercato americano. Ma tra poco arriveranno anche da noi.



ABBASSA LA TUA RADIO... STA SCRIVENDO

Nell'universo delle tecniche di trasmissione offerte dalla telematica si fa un'importante distinzione: il *teletex* è la pagina scritta che arriva sul video avvalendosi del normale segnale tv via etere (è praticamente quello che la Rai ha attivato sotto il nome di Televideo e che, per ora, raggiunge sperimentalmente 1100 persone), il *videotex* è la pagina che arriva via cavo telefonico (in Italia il servizio dovrebbe essere gestito dalla Sip sotto il nome di Videotel); ebbene, chi possiede un computer e vuol collegarsi con una banca dati lo fa per via telefonica. Tuttavia è da poco entrato in funzione un curioso metodo di trasmissione via radio che può aprire strade inaspettate: è infatti nato il primo *radiotex* d'Italia, una rivista mandata in onda per essere letta, dopo una normale decodificazione, dal computer.

Il suo nome è *Open* e viene trasmesso ogni lunedì alle 20 e ogni sabato alle 14 da Controrario, un'emittente privata di Firenze che trasmette su modulazione di frequenza 93.700.

Ovviamente i suoni che si sentono sono incomprensibili, ma se registrati possono essere in seguito «letti» da un normale home computer. Sul video appaiono così pagine con notizie varie, giochi, rubriche, informazioni giornalistiche, eccetera. Insomma un sistema nuovo di confezionare una rivista e distribuirla.



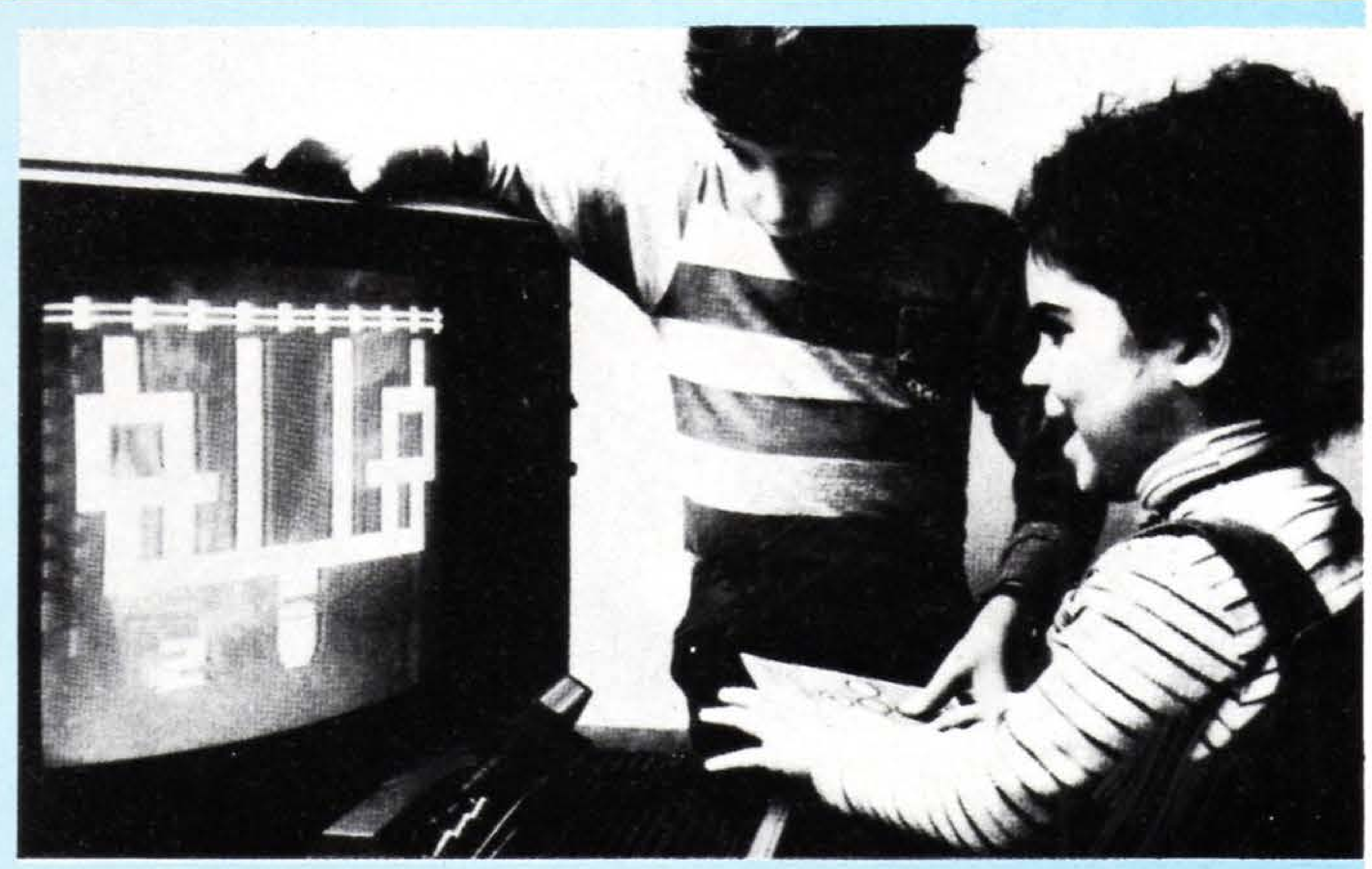


IMAGIC ARRICCHISCE IBM

L'accordo stipulato alla fine dello scorso anno tra l'Imagic, società che si occupa solo di software, e il colosso IBM comincia a dare i suoi frutti, o meglio le sue cassette.

Dopo *Demon Attack*, il primo dei giochi per il personal computer IBM Pc, l'Imagic ha ora messo sul mercato altre tre versioni di successo: *Microsurgeon, Baseball e Football* (nelle foto, gli schermi dei quattro giochi riprodotti nell'ordine, in senso orario, partendo dal primo in alto a sinistra).

Per i prossimi mesi l'Imagic prevede una distribuzione di software educativi, programmi cioè a contenuto didattico per uso scolastico o familiare, creati appositamente per il personal dell'IBM.



I TERRIBILI CENSORI UNDERTEEN

Come fanno i produttori di videogames a stabilire se un gioco avrà più o meno un successo?

Si affidano, come tutti, a degli esperti che però per questo settore devono assolutamente essere minorenni, anzi sotto dei dieci anni.

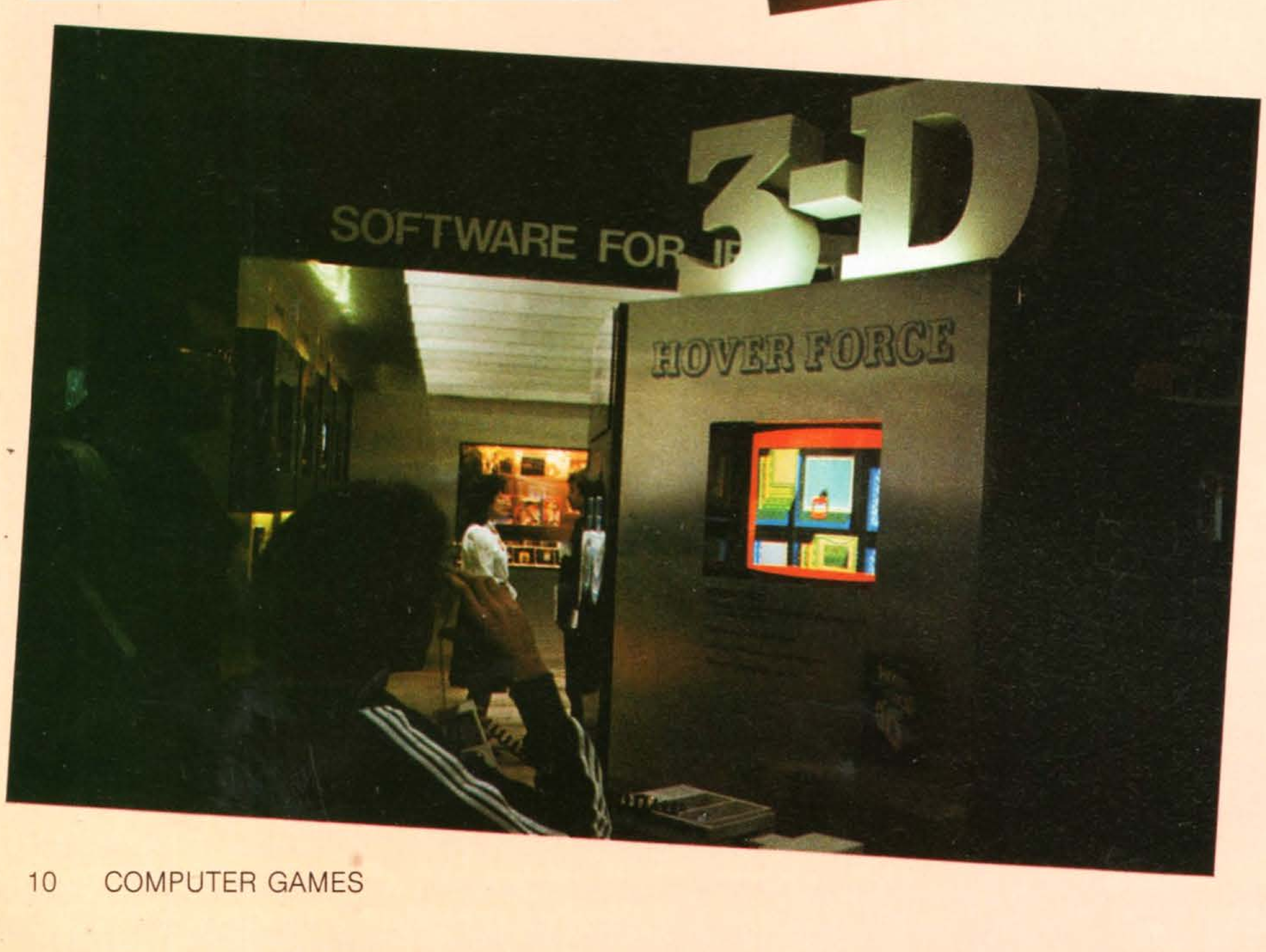
Per esempio, la Children's Computer Workshop, la casa americana distributrice dei giochi Atari e Radio Shack, affida i suoi test a due critici severissimi: Katherine Esterman e suo fratello Isaac, rispettivamente di 7 e 8 anni, che vediamo al lavoro nella fotografia qui sopra.

VIDEOGAMES SHOW
CONSUMER ELECTRONICS DI LAS VEGAS

A Las Vegas quest'anno l'attesa della fiera invernale dell'elettronica è stata spasmodica: inquietanti ombre si erano addensate all'orizzonte dopo anni di bel tempo e qualcuno poteva anche temere il peggio. Le notizie sulla chiusura di alcune importanti ditte di elettronica, l'andamento non più euforico della vendita dei videogiochi in cartuccia e altri segnali poco allegri avevano creato qualche perplessità intorno a un settore che è in piena espansione. Erano in molti che guardavano al Winter International Consumer Electronics Show in attesa di ricevere notizie confortanti.

E queste non si sono fatte attendere. Intanto quest'ultima edizione della fiera ha raggiunto il suo apice organizzativo, balzando al primo posto delle fiere commerciali negli Stati Uniti. Erano rappresentati ben mille e trecento produttori, dalla General Electric alla Texas Instruments (che molti davano già per spacciata), dalla Sanyo alla Mitsubishi. Duecento piccole aziende, molto aggressive e molto fantasiose, hanno mostrato incredibili apparecchi elettronici capaci di qualunque cosa, senza tuttavia che i visitatori si sentissero frastornati o confusi. A proposito di visitatori va subito precisato che la fiera non era aperta al pubblico e tuttavia ha visto sfilare ben novantamila persone, tra produttori, commercianti e giornalisti provenienti da settanta paesi (molti gli italiani). I maligni dicono che la gente va sempre molto volentieri a Las Vegas, mecca del gioco d'azzardo; fonti locali assicurano che in soli quattro giorni la fiera ha portato cinquanta milioni di dollari alla città.





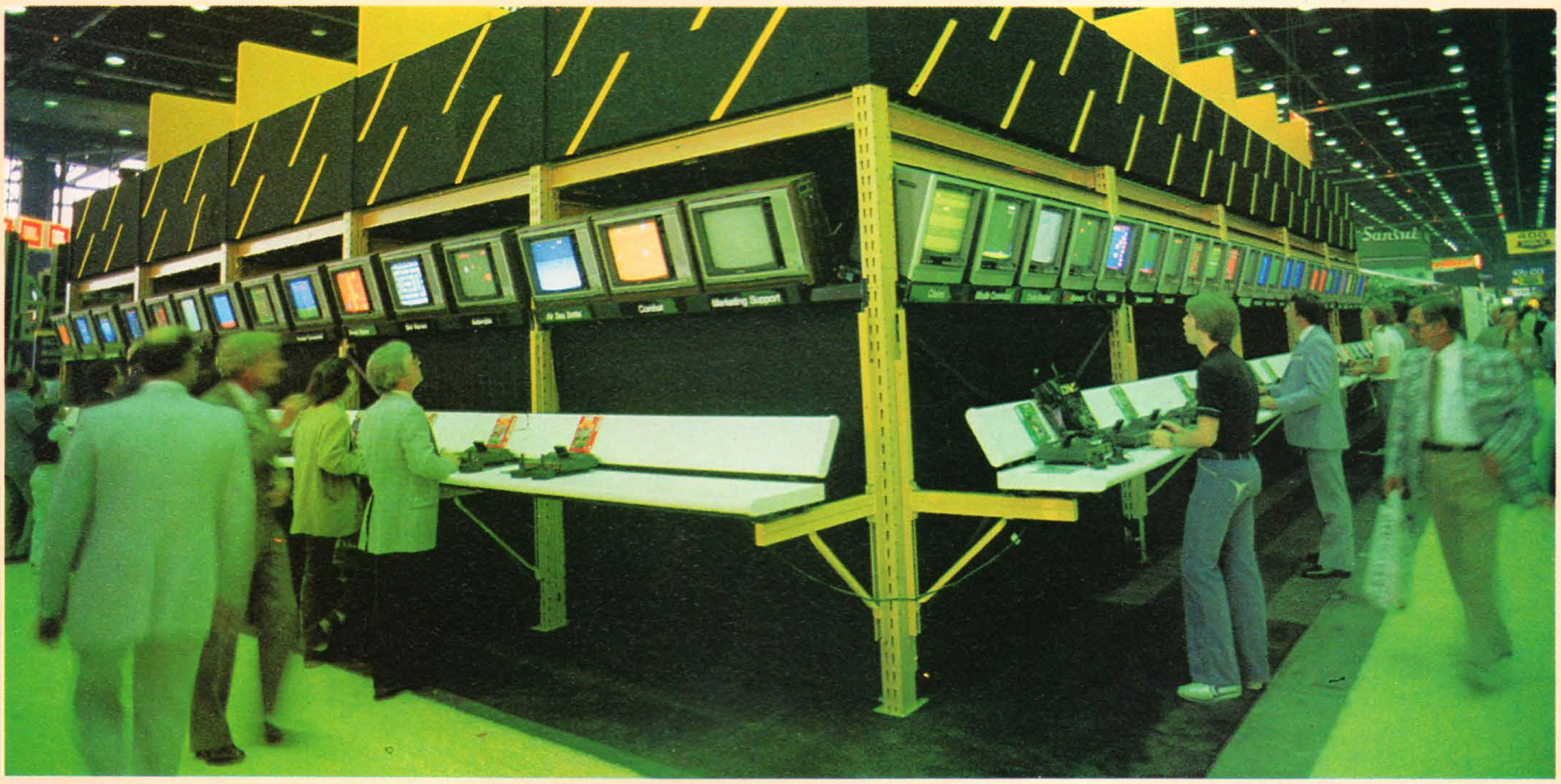
Tutte queste note positive sono state un po' come un vento di tramontana per le nuvole piene di dubbi. Le situazioni di crisi sono perciò parse ai più come il normale pédaggio che si deve pagare a una crisi di crescenza: i dati esibiti al CES hanno dimostrato come l'anno scorso le vendite siano raddoppiate e per il 1984 si prevede di battere tutti i records; certo alcuni errori di valutazione sono stati commessi e adesso bisogna procedere con più cautela. Cautela nei

confronti dell'unico settore mondiale in forte espansione, ma non è un paradosso? Questa apparente contraddizione nasce dal fatto che per sopravvivere in un settore dinamico come questo, le aziende devono essere in grado di competere l'una con l'altra sull'orlo della frontiera tecnologica. Per rimanere nel gioco è anzi necessario battere nuove vie. La storia, nel settore degli home computer ad esempio, dell'Aquarius della Mattel e del modello 99/4A della Texas Instruments circolano qui a Las Vegas come esempi da non seguire: ottimi prodotti vittime di una micidiale guerra dei prezzi che ha costretto i produttori a veri e propri dissanguamenti. D'altra parte gli affari sembrano andar bene alia Commodore e all'Atari che sono massicciamente impegnati in questo settore.

Anche la storia dei giochi in cartuccia (a proposito, abbiamo deciso di presentare le novità in un'altra parte del giornale, calibrandole con l'uscita effettiva in Italia per non creare «snervanti» attese) presenta aspetti analoghi: nelle case degli americani ci sono circa quindici milioni di console e questo, dicono gli esperti, è un limite vicino alla saturazione; insomma il mercato nel giro di quattro, cinque anni si è espanso in maniera vertiginosa, adesso ha un andamento «fisiologico». Una concorrenza, spesso poco scrupolosa, ha riempito il mercato di imitazioni, rifacimenti, scopiazzature creando confusione, se non addirittura un senso di rifiuto.

Quest'anno a Las Vegas si è parlato molto di pirateria e di tutela dei diritti; delle centinaia di giochi che vengono proposti,







soltanto pochi riescono a incontrare il favore del pubblico, a «sfondare» sul mercato internazionale, a creare un pubblico di fedeli. Tuttavia la faccia sorridente e paciosa del nostro amico David Crane, che sfoggiava un'elegante (?) sahariana per la presentazione del suo «Pitfall II» (eccolo il grande segreto che cuciva la bocca a quelli dell'Activision!), era in grado di tranquillizzare anche il più scettico dei rivenditori: il territorio dei videogiochi — sembrava voler dire con quel suo inusuale abbigliamento — è ancora tutto da esplorare, è ancora una miniera ricca di tesori!

Notata da tutti l'assenza, a proposito di computer games, dell'IBM.

Gli operatori del settore si aspettavano che l'IBM approffitasse dell'occasione del CES per presentare il suo «Peanut» e invece qualche strategia di marketing deve averne sconsigliato la presenza: fatto sta che tutti non facevano altro che parlare del quasi inaspettato ingresso dell'IBM nel settore dell'home computer, ingresso che rafforza la credibilità di questo ramo della computeria. Altro «successo» oggetto di chiacchiera, il «Macintosh» della Apple. Si dice che per il suo lancio sia stato mobilitato Adrian Lyne, il regista di *Flashdance*. Negli spot televisivi apparirà insieme con il Grande Fratello di Orwell versione 1984 in un video tutto rock; insomma l'effetto gioco si sta spostando dall'area dei più giovani a quella dei professionisti. Molto successo ha riscosso il «giallo su floppy disc» della Incofom: una situazione intricata, il solito morto, molti indizi, nessuna prova certa. Il giocatore deve dialogare con il computer per scoprire l'assassino. Ha un certo numero di ore a disposizione, se non ce la fa, con un tasto chiede la soluzione del mistero. Il computer spiega l'intrigo, in sequenza logica. Per gli scrittori di gialli si apre una via nuova di scrittura che sta a metà strada fra il cinema e il libro. Ve lo avevo detto che a Las Vegas il gioco è di casa! — *Nathaniel Fante*

SALONE DEL GIOCATTOL

Con cinque nuovi titoli presentati in anteprima per l'Italia al 22° Salone del Giocattolo (verranno commercializzati in primavera), la gamma dei giochi CBS Electronics-Colecovision si arricchisce notevolmente; seguendo la politica dei «pochi ma buoni» il catalogo italiano di Coleco può ora vantare «avventure elettroniche» ambientate nei più diversi scenari. Molto ammirati al Salone «Subroc» e «Rocky», anche perché serviti da una console superaccessoriata: i nuovi comandi Super Action danno vita a giochi di un realismo impressionante, grazie al gran numero di funzioni controllabili contemporaneamente. Gli altri giochi erano: «Omega Race», una guerra stellare, «Slither», un astronave alle prese con mostri preistorici, e «Mr.DO», una lotta infernale tra un piccolo ortolano e i frutti della terra. Curiosità anche intorno alle dimostrazioni pubbliche di «Adam», l'home computer della Coleco, di cui in America si dice un gran bene.

La GIG Electronics ha approfittato dell'occasione per presentare la linea Leonardo: una trentina di cartucce tutte nuove e una console. In un blocco compatto e piacevole sono compresi il joystick di comando, la tastiera di controllo; la griglia di inserzione cartucce è incorporata e protetta. Grande animazione nel padiglione della Philips per la presentazione del Videopac + G7400, una console che risolve finalmente tutti i problemi dei games Philips. Tolto l'ingombro del visore in b/n, il Videopac ha potenziato le capacità della sua tastiera alfanumerica per programmare in basic e ha raggiunto un'altissima risoluzione dell'immagine grafica. Tra i giochi elettronici da tavolo, un posto di rilievo meritano quelli della Bandai: l'«U-Boat» è indubbiamente la più sofisticata battaglia navale che mente di adolescente possa desiderare, ma anche «Space Guardian», «Space Centurion» e «Penguin Land» offrono schermi multipli, colori, suoni quasi come i «fratelli maggiori». Molto attivo e «trafficato» lo stand Melchioni, che ritorna sul mercato dei videogiochi con l'home computer della Sega, la cartuccia a doppia entrata della Xonox e con l'ampio repertorio dei joystick della Wico.





Il salone del Giocattolo è riservato ai soli compratori, per cui non si assiste alla solita ressa di ragazzini intorno all'ultima novità; tuttavia i monitors dell'Intellivision sono stati continuamente in azione: distinti professionisti in relax? Grintosi commercianti che «testano» il prodotto? Può darsi: tuttavia la Mattel approfitta di tanto pubblico per spingere la tastiera Lucky.



Assiduamente frequentato anche il box dell'Imagic, la casa produttrice di solo soft-

O



Joystick Wico



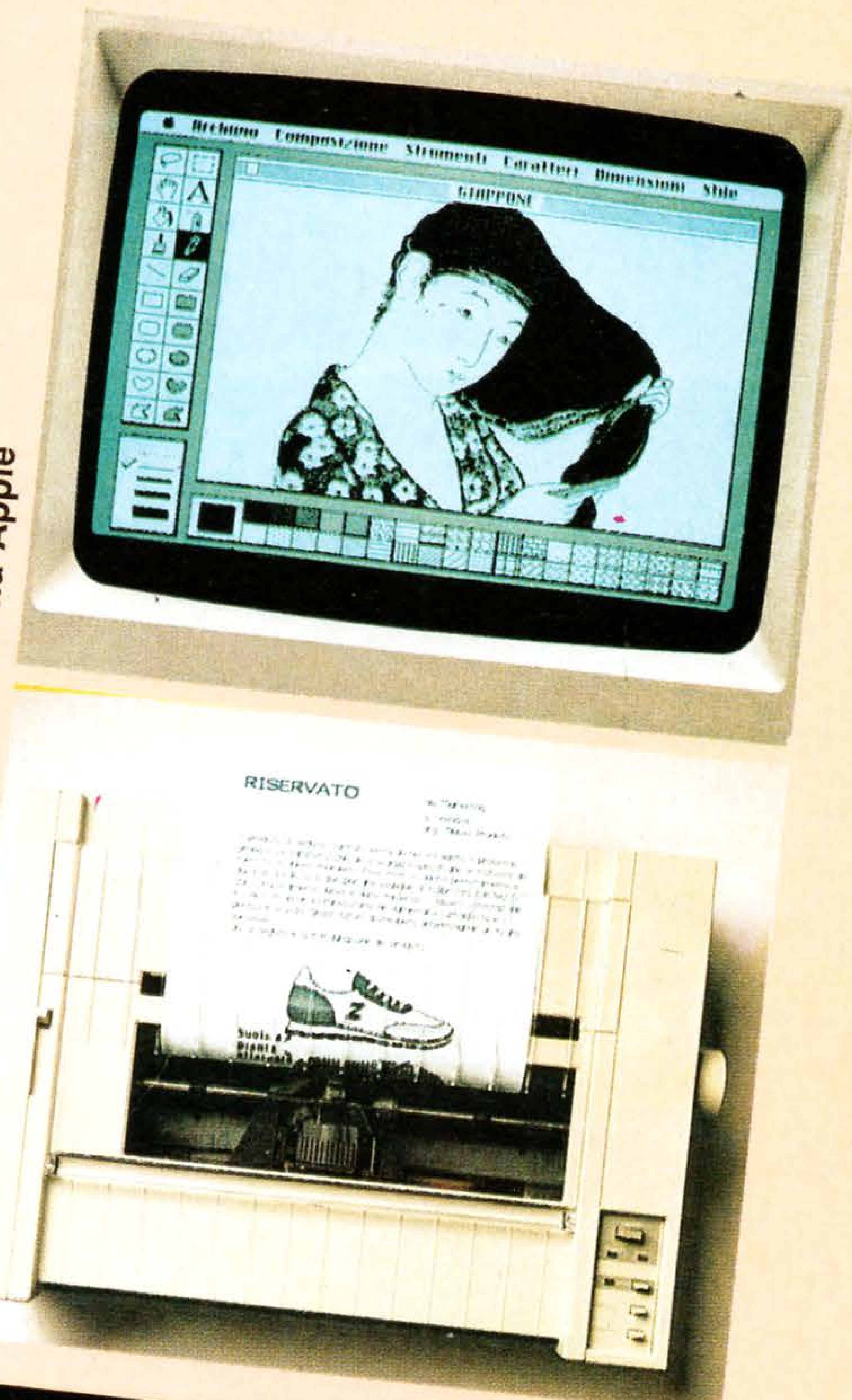
ware che in questi ultimi tempi sta fornendo una serie di prodotti eccellenti, tra cui il nuovissimo e straordinario «Truckers».

Anche la Casio vuol uscire sul mercato italiano con rinnovato slancio, e ha presentato una serie di tascabili che si pongono senza alcun dubbio all'avanguardia dei pocket games.

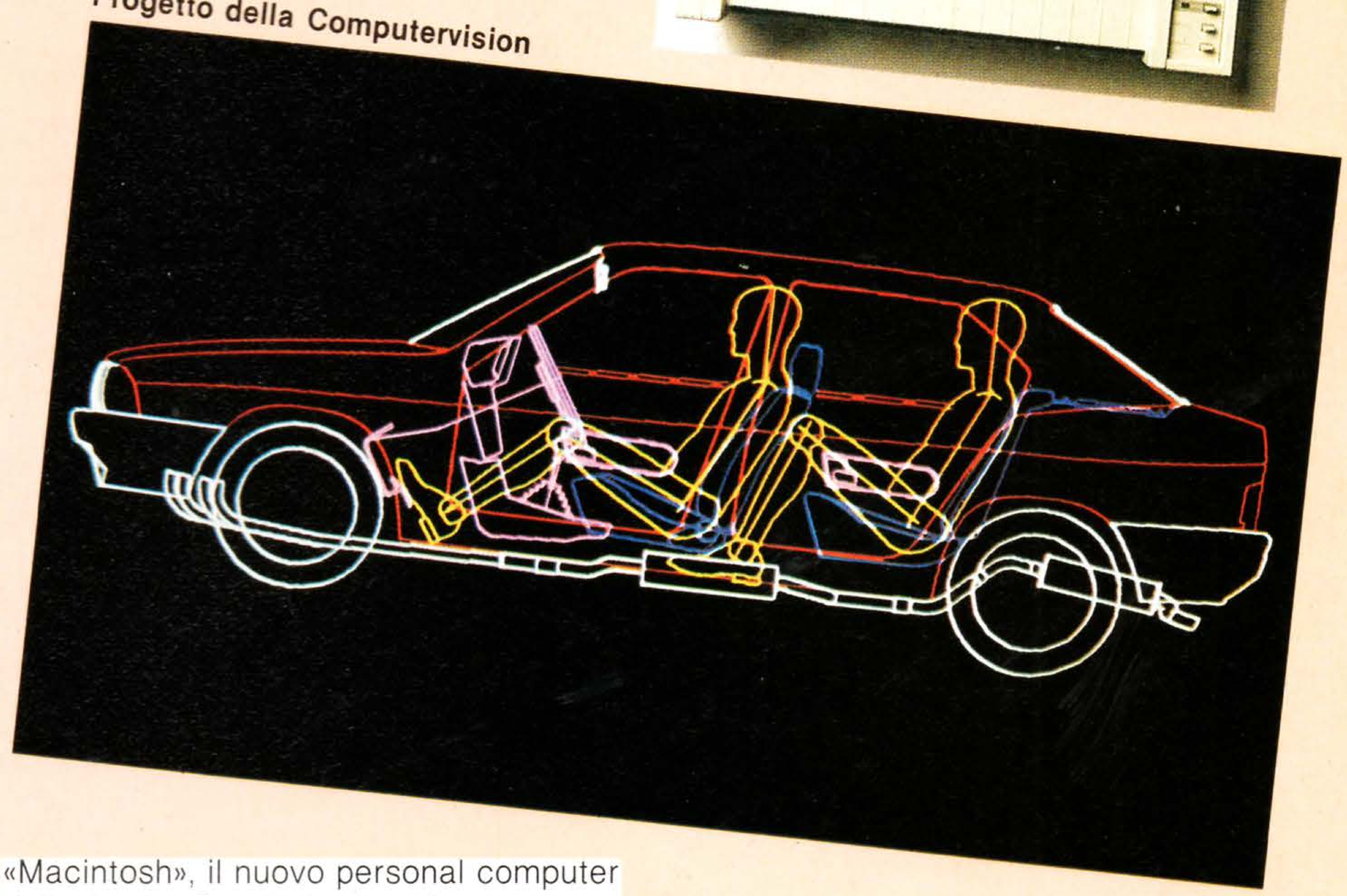
COMPUTER GRAPHICS

Come ogni anno, presso il Centro Commerciale Americano di Milano si è svolto l'incontro con il meglio dell'informatica made in USA. Settanta espositori in rappresentanza di oltre duecento case americane hanno dato vita a una manifestazione piena di interessi per gli operatori dell'informatica. Novità assoluta: un intero padiglione è stato dedicato esclusivamente alla Computer Graphics e alle sue strepitose applicazioni: dalla progettazione industriale alla grafica pubblicitaria, dall'animazione alla cartografia, dalla rappresentazione grafica dei dati al gioco. Molto ammirato il modellatore geometrico della Computervision che, diversamente dalle tecniche tradizionali (che descrivono solo alcuni elementi caratteristici), fornisce la totalità delle informazioni che definiscono un oggetto. Davvero si fa fatica a credere che quel meraviglioso oggetto che appare sullo schermo sia lì per lavoro e non per gioco o per dare inizio a uno spettacolo di forme e colori. Grande ressa anche intorno al «Macintosh», il nuovo personal computer della Apple. Con il sistema del puntatore («mouse») si riescono a fare delle cose incredibili, si riesce a trasformare anche il lavoro più noioso in un'occasione di divertimento. Provare per credere; dalla tavolozza che compare a sinistra dello schermo si possono selezionare elementi di lavoro come la matita, la forbice, la colla, ecc. Si possono scomporre delle figure e ricomporle all'interno di un testo scritto. Si possono scegliere i caratteri di stampa più disparati e produrre testi che sembrano uscire da una fotocompositrice. «Macintosh» incorpora perfino un generatore sonoro polifonico, in grado di riprodurre la voce umana e la musica con elevati livelli di qualità. Insomma il concetto di computer game si sta trasformando all'interno stesso della gestione normale del calcolatore.

Macintosh della Apple



Progetto della Computervision



QUANDO I VIDEOGAMES VANNO AL CINEMA

Oltre cinquanta giochi si ispirano a film di successo. I videogames hanno contratto un forte debito con il mondo cinematografico, ma adesso qualcosa cominciano a restituire...



ILLUSTRAZIONE DI E.P. STEADMAN

Il mirino inquadra un paio di gambe che farebbero invidia perfino a Bo Derek, attraverso le quali si vede un'elegante figura in smoking. Si gira. La musica sale in crescendo. La figura scatta come un turbine e quando è tutto finito, ha catturato sia la ragazza che il potenziale assassino.

James Bond, agente 007? Ma certo, vecchio mio.

Un'altra scena: un mondo antichissimo dominato dalla magia e dalla scienza. Il principe Colwyn e Rell, il Ciclope, invadono la Fortezza Nera, dove abita La Bestia. Ma prima di poter attaccare questa potente creatura, devono scappare dalla Vedova Nera.

Ancora una scena: Han Solo, liberato dalla prigionia de «L'Impero colpisce ancora» combatte le legioni di Darth per amore della principessa Leila e dei suoi ribelli.

Sui «sand speeders» combattono qualcosa che si chiama Jabba the Hut. E Luke Skywalker supera la prova di fuoco per diventare finalmente un Cavaliere Jedi. Non avete bisogno di andare al cinema per vedere queste scene. Probabilmente lo farete ma non è necessario. Perché? Da adesso sono disponibili sui videogiochi.

E con la lezione degli insuccessi del passato, ben impressa nella mente dei disegnatori di videogames, c'è da aspettarsi che i giochi siano veramente una bomba.





«Star Trek» è stato il primo film-videogioco. Tra cartucce, cassette e videobar, oggi ne esistono almeno cinque versioni.

Speriamo, infatti «James Bond» e «Stars Wars» della Parker Brothers il progetto di «Krull» della Atari, «Tarzan» e «Buck Rogers» della Coleco e Sega, hanno delle reputazioni contrastanti da difendere. Prendiamo per esempio il primo gioco basato su un film televisivo: «Star Trek». Non quello della Vectrex, quello dell'Istituto di Tecnologia del Massachussetts.

Il MIT è molto conosciuto per il fatto che all'interno «si gioca», ma la reputazione della scuola è legata alla produzione di scienziati e non fantascienziati. Fatto sta che nel 1962 un giovane laureato, Steve Russel, decise di dedicarsi a un'invenzione relativamente nuova, chiamata computer, mettendo missili, razzi e un sole su uno schermo in bianco e nero. Su un computer da mezzo milione di dollari, grande quanto una stanza, nasceva il primo videogioco.

Passarono gli anni. Nuove generazioni di studenti del MIT tramandarono questo gioco ai loro successori. Fu chiamato alla fine «Guerra Spaziale» (Spacewar). Nel '70, quando la serie di telefilm «Star Trek» era all'apice del successo, qualche ispirato programmatore decise di dare a «Guerra Spaziale» lo scenario visibile dal ponte dell'Enterprise.

Fu cambiato il gioco in modo tale che il giocatore vedesse Klingons e Romulani attraverso gli occhi del Capitano Kirk, come se guardasse direttamente fuori dalla grande vetrata della nave spaziale. «Space War» diventò «Star Trek». Nessuno lo disse agli inventori, William Shatner o a Leonard Nimoy, ma in un laboratorio sconosciuto e dimenticato da tutti, era nato il primo film-videogioco.

Oggi, ci sono almeno cinque «Star Trek» sul mercato o in arrivo, ci sono più di due dozzine di altri giochi nati da film e almeno altrettanti usciranno prima della fine dell'anno. Da uno o due, nell'81, a una cinquantina nell'83: si può proprio dire che il videogioco è andato al cinema. Il fenomeno non è più sotto controllo.

Dopo il successo dei primi film-videogiochi, «L'impero colpisce ancora» della Parker, «Star Trek» della GCE, i produttori di videogiochi si sono affrettati ad arraffare i diritti di tutti i film di successo esistenti. Possiamo capire perché la Mattel ha strappato i diritti di «Tron» e perché «I predatori dell'arca perduta» avrebbe potuto essere un gioco favoloso ... ma come mai anche «Porky's»? La risposta forse nei giochi della Fox.

All'inizio...

La prima ondata di cine-videogames ha prodotto «L'inferno di cristallo» della U.S. Games, «King Kong» della Tigervision, «E.T.» e «Raiders» della Atari e «Tron Deadly Discs» della Mattel.

Tutti sembravano promettenti, eppure non hanno riscosso il successo dei film. In particolare «Raiders», per la crudezza del tratto grafico e l'incoerenza del gioco, ha avuto breve vita.

Anche la seconda raffica di cine-videogiochi, che tra l'altro comprendeva «Alien», «Fantastic Voyage» e «Mega Force» della Fox, il secondo «Tron», «Maze-a-Tron» e «Frankestein Monster» della Data Age, non ha prodotto grossi successi.

Qualche volta il problema era la «giocabilità». Altre volte il gioco è semplicemente andato perso nella sovrabbondanza di giochi tratti dalle comiche, dalla TV e dalle sale giochi.

Spesso era una questione di doppio-

"Il primo gioco ispirato a un film è nato nei laboratori del MIT, il famoso istituto di tecnologia del Massachusetts: si chiamava *Spacewar*."

ni. Cosa c'era di diverso, in fondo, tra «Mega Force» e «Defender»? Perché chiamarlo «Fantastic Voyage» e non, per esempio, «Micro surgeon»? In breve, sembrava che ci fosse solo una fragile connessione tra il gioco e il film da cui, in teoria, era tratto.

Adesso i cine-giochi devono andare meglio. Come? Tentando nuove soluzioni di gioco. Ci saranno ancora i giochi di fantascienza: tre nuovi «Ritorno dello Jedi» della Parker, «Buck Rogers», di Coleco e Sega, «Flash Gordon» e «War of the Worlds» della Fox.

Ma ci saranno anche altri generi: commedia, horror, western, cappa e spada, stregoneria e perfino commedie musicali.

Ma siamo convinti che la fantascienza sia la prima a muoversi.

Oltre a «Jedi Arena», la Parker offre anche «Revenge of the Jedi» n. 1 e 2, due giochi profondamente ispirati alla nuova immaginazione spaziale di George Lucàs. Come «L'Impero» anche «La vendetta» prende le mosse dalle scene del film e lascia al giocatore il controllo dell'azione.

Con «Octopussy» e «Never say never again» (Mai dire mai) usciti quasi insieme, c'è in giro abbondanza di 007.

La Parker Brothers ha acquistato i diritti per il gioco «James Bond 007» della MGMUA, produttori di «Octopussy».

Non verrà riprodotto quel film in particolare, ma la tipica atmosfera «bondiana» per ottenere un gioco con effetto «uccidili tutti» in cui 007 deve farsi strada in mezzo ad innumerevoli pericoli.

Per qualche tempo si è parlato di una nuova versione di «Buck Rogers», può darsi che sia prossima a uscire.

Quattro giochi comunque non saranno basati sul film.

«Secret of Zadar» e «Caverns of Zagreb» sono tratti dall'originale feuilleton uscito a puntate e «Planet of Zoom» della Coleco è la riproduzione autorizzata della versione per sale gioco Sega. Nemmeno il «Tarzan» della Coleco riprenderà il film «Greystoke» ma sarà una specie di «Pitfall» in cui il re della giungla svolazza attaccato alle liane in cerca di oggetti preziosi in mezzo a mille pericoli.



Flash Gordon

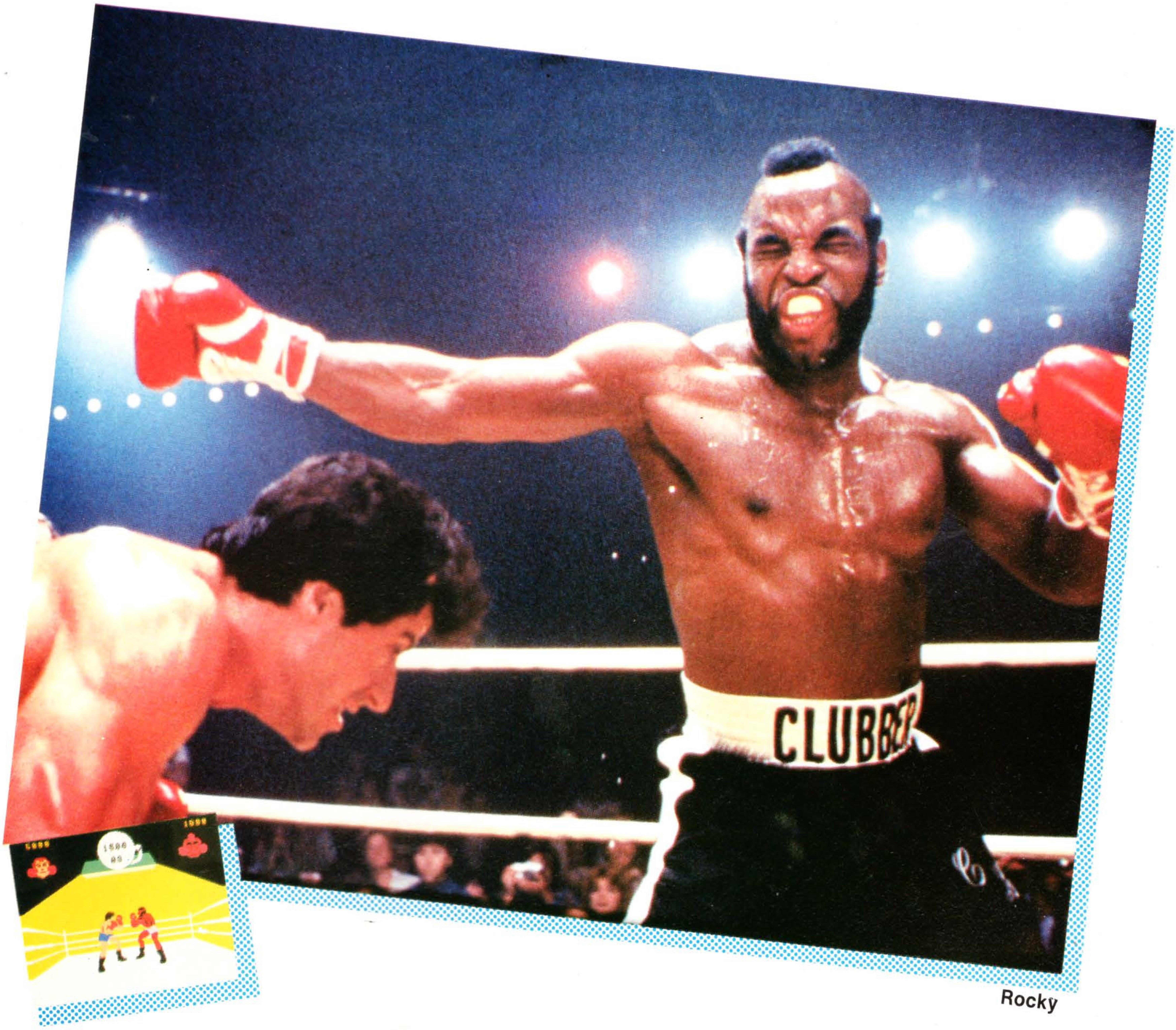
Come si fa a trasformare una commedia in videogioco mantenendo lo spirito del film intatto? Lo humour e gli intrighi sono forse le componenti più importanti, e infatti un videogame con disegni seri e facce scure non potrebbe rendere un film comico.

In «9/5» (dalle 9 alle 5) della Fox, lo humour ha sicuramente un ruolo decisivo: dovete impersonare una segretaria che tutti i giorni deve cantare in coro e portare il caffè al principale. Questa situazione irriproducibile potrebbe far perdere il tema anti-discriminazione sessuale, che invece animava il film, tuttavia è pensabile che ci siano altre occasioni di divertimento. Lo stesso tono leggero che caratterizza «Airplane» e «48 hrs. Pac.



Una scena del film di James Bond, *Octopussy*.

FOTO DI FRANK CONNOR



Rocky

"I film sportivi rispondono bene ai requisiti di giocabilità: *Rocky* è sicuramente una delle «trasposizioni» più riuscite!"

Man» (Sega), dimostrando che i giochi un po' estrosi possono essere anche divertenti e popolari, ha scalzato il serissimo «Space Invaders» dal suo trono di re dei videogiochi.

I videogiochi possono generare orrore? È difficile dirlo, dato che l'orrore va oltre lo shock e la suspence. Nei drammoni classici dell'orrore come «Freaks» di Tod Browning o la versione di Lon Chaney de «Il gobbo di Notre Dame», vediamo parti di noi stessi che preferiremmo restassero nascoste.

I videogiochi Wizard come «Halloween» o «The Texas Chainsaw Massacre» possono avere lo stesso effetto dell'opera originale?

«Halloween» è all'acqua di rose: bisogna impedire a un maniaco armato di coltello di squartare i ragazzini. «Texas Chainsaw Massacre» va già meglio, è un po' più sanguinolento. Infatti il giocatore, nei panni di Faccia di Cuoio, il più demente degli assassini cinematografici, deve cacciare le vittime terrificate con una motosega infuriata. Bisogna affettare i malcapitati prima che il carburante della motosega finisca. Le vittime comunque ritornano per prendere a calci il carnefice, il che prennuncia urla tipo Zombi.

Spicca «Friday the 13th» (Sega), nato come divertente parodia del film nero e tratterà «tutte le cose spiacevoli che ti possono capitare di venerdì 13». L'uscita era prevista per ottobre, il giorno di Halloween. Da quel che se ne sa, è meglio se esce il 1° aprile.

Altri temi riadattati nei giochi che stanno per uscire dovrebbero rendere meglio. Western come «Butch Cassidy» e «Sundance Kid» della 20th Century Fox sembrano tagliati su misura per un videogioco tipo «spara a più non posso». Ovviamente la Fox Videogames li sta realizzando. Sono in arrivo anche videogiochi tratti da film sportivi come «Rocky battles the Cham» e «Rocky Super-Action Boxing» della Coleco e «Mr. T» della Data Age. I giochi di spada e stregoneria, «The Sword and the Sorcerer» (Coleco), «Dragonslayer» (Sega), il proget-

“È possibile trasformare una brillante commedia in un videogioco? La Fox ci sta provando con *Porky’s* e con *Dalle 9 alle 5* mentre la Sega si mette alla prova con *Airplane* e *48 hrs. Pac Man*.”



Dalle 9 alle 5

to di «Krull» (Atari), promettono bene, sulla scorta, anche, degli altri fiaschi come «Raiders».

«Marathon man» (Sega) basato sul film «Il maratoneta» con Dustin Hoffman e Laurence Olivier è stato invece archiviato perché le prime versioni non rispondevano ai requisiti di giocabilità. Mentre i valori di gioco saranno indubbiamente superiori in questi nuovi giochi tratti dai film, ci saranno delle differenze nel calcolo del punteggio? Che cosa, se qualcosa in realtà esiste, farà distinguere i cinevideogiochi dagli altri?

«Wizard of Oz» della Coleco prende il nome dal classico film «Il mago di Oz» con Judy Garland. Eppure non è altro che una delle solite «corse a ostacoli» in cui bisogna portare Dorothy e i suoi amici a Emerald City (Città dello Smeraldo) evitando scimmioni e streghe. Bisogna anche tener presente che i film tratti dai libri hanno sempre dovuto affrontare il commento del tipo «era meglio il libro». Spesso il libro non era affatto migliore, di sicuro era diverso.

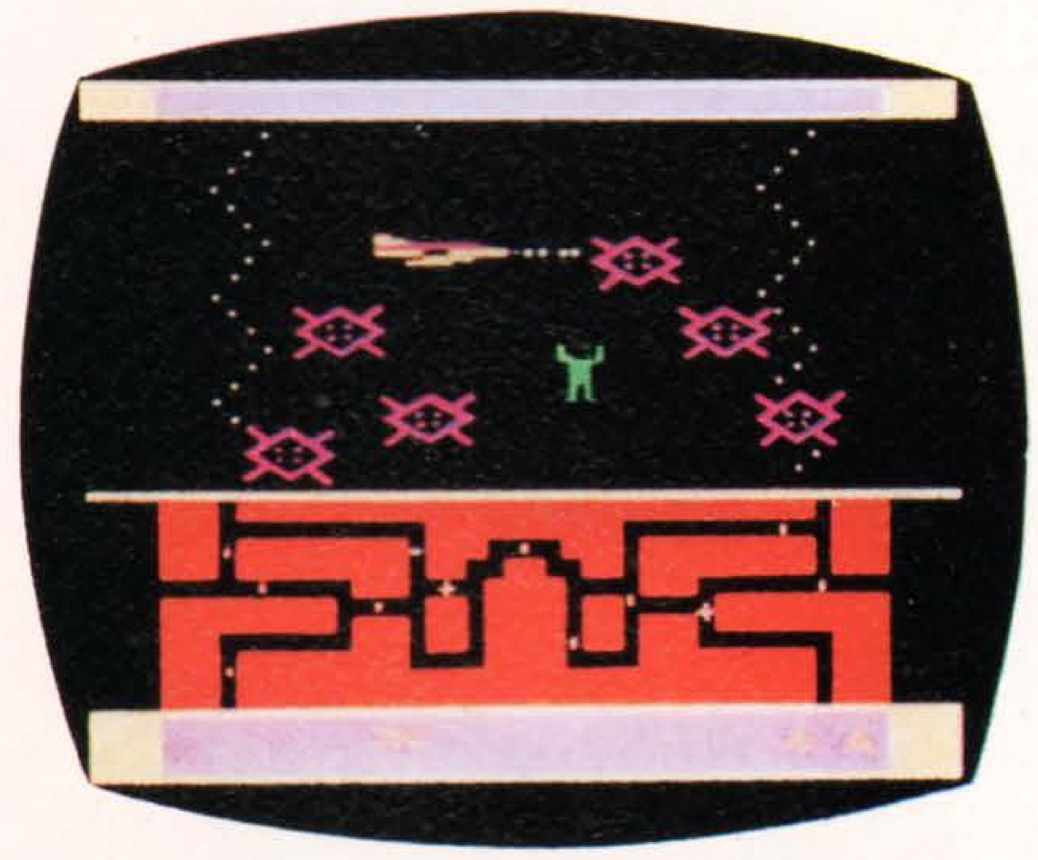
Libro e film sono due «media» diversi e assolvono i loro compiti in maniera diversa; anche un videogioco, rispetto al film, cerca di differenziarsi allo stesso modo. E comunque un film tratto da un libro inevitabilmente mantiene lo spirito dell’opera originale, altrimenti perché disturbarsi a pagare i diritti? «Una delle ragioni, per riprendere un film è che il titolo è già famoso», spiega Jerry Nieves, vice presidente della Wizard. «Metà della pubblicità è già fatta, l’immagine è già nota. Ma se si adatta un film a videogioco, il film deve almeno offrire la struttura del gioco, non è possibile progettare un gioco e poi etichettarlo col titolo del film».

«Texas Chainsaw Massacre» è stato un film che ha suscitato molte reazioni e altrettanto potrebbe succedere con il videogioco.

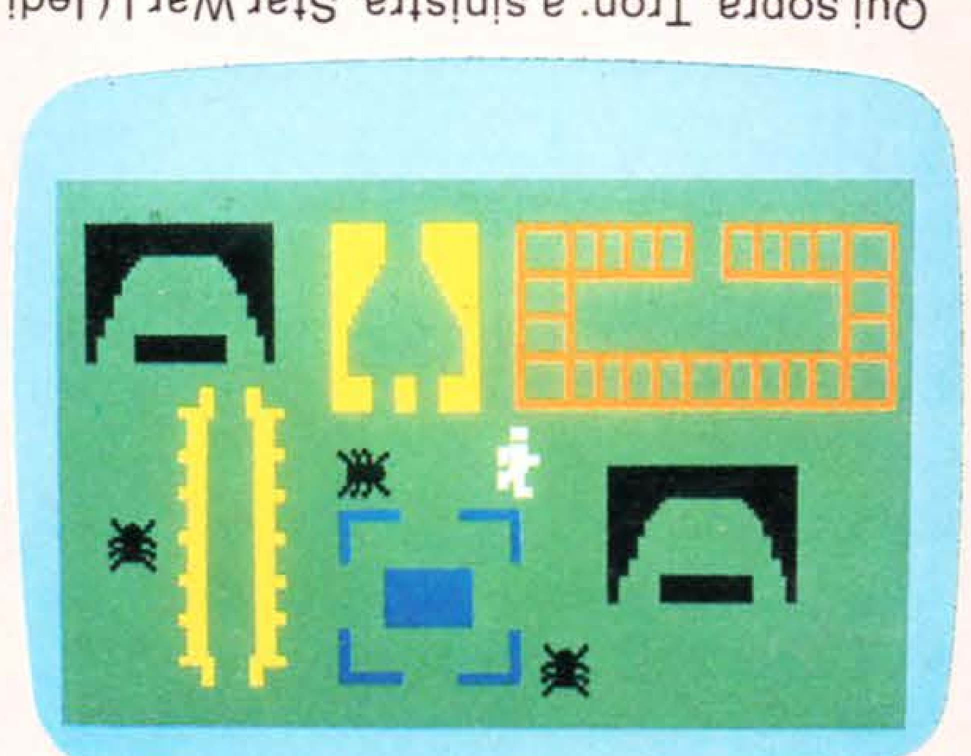
Il punto di vista di Nieves interpreta anche quello dei produttori di videogiochi alla ricerca di fans sempre più esigenti. Ci sono degli esempi di film e telefilm — la mini serie televisiva «Rich Man, Poor Man» — in cui l’adattamento è sicuramente migliore dell’originale.

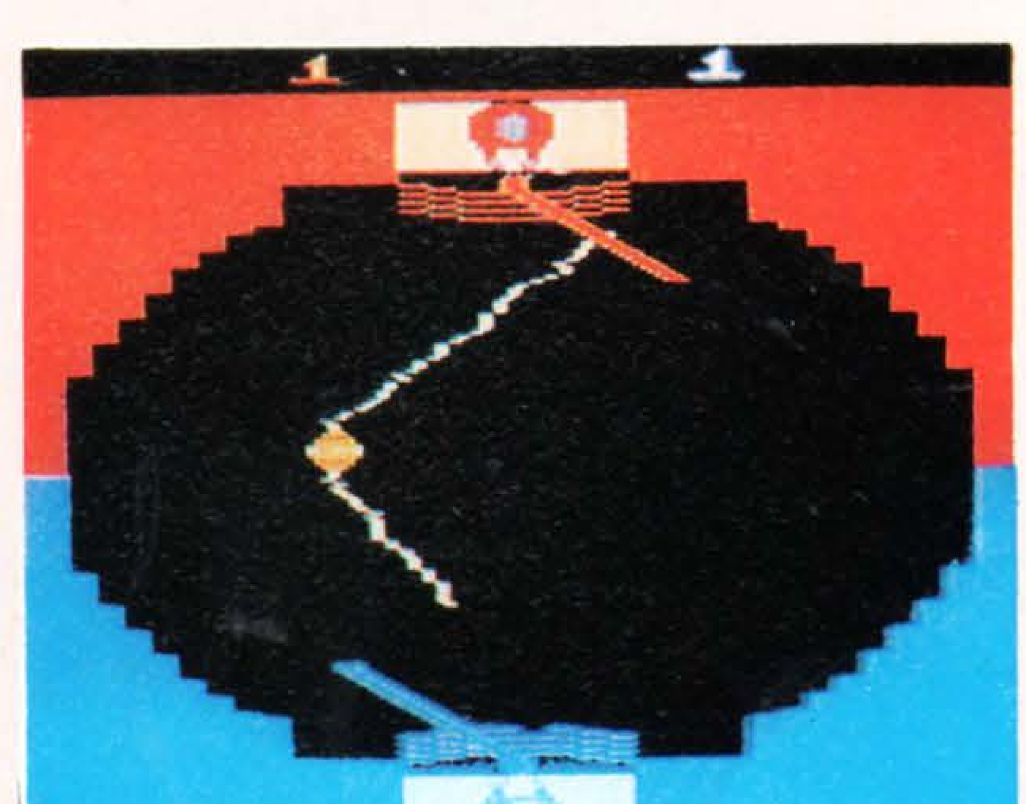
Ma quanto un videogioco sia fedele al film da cui è tratto, questa è tutta un’altra questione. Quando una società che si chiama «Games People Play» (I giochi che fa la gente) promette un videogioco tratto dal porno «Gola profonda» in realtà c’è da preoccuparsi dell’effetto finale, per quanto «soddisfacente» possa essere il confronto con l’originale. — **Tony Cohen**

DA QUALI FILM SONO TRATTI?



Qui sopra, Tron; a sinistra, Star War I (Jedi Arena); sotto a sinistra, Flash Gordon.





PICCOLI E GRANDI SCHERMI

Il rapporto fra cinema e videogames ha legami molto più profondi di quanto normalmente si supponga. Intanto non è soltanto una relazione basata sulla semplice ispirazione e sul traino pubblicitario; o meglio, queste componenti esistono ed esistono in quanto sono un nuovo anello di una lunga catena: la storia del cinema è piena di film «tratti da» letteratura e teatro, la Tv ha «tratto» molto materiale da libri ma soprattutto dal cinema (il caso dei telefilm è esemplare), i videogames, infine, «pescano» i loro soggetti dai libri, dai fumetti, dal cinema, dalla Tv.



King Kong

Da questo punto di vista, vediamo all'opera meccanismi che appartengono a forme espressive precedenti. I giochi elettronici sono invece la spia più significativa di un vasto fenomeno che investe il mondo delle comunicazioni di massa.

Un tempo il cammino dell'«ispirazione» era a senso unico (i personaggi dei fumetti, dei libri, della Tv ricevevano la loro massima consacrazione e popolarità quando diventavano cinema) ora il punto di partenza può essere collocato in qualunque settore. Alcuni film hanno dato vita a cicli di fumetti che ora vivono una loro piena vita autonoma, alcuni dischi sono diventati più importanti del film stesso che li «conteneva», alcuni videogiochi ci mostrano come il loro rapporto con il cinema non sia di pura sudditanza. Insomma adesso il circuito delle comunicazioni di massa è percorribile da un capo all'altro, in ogni suo punto.

I videogames — e questo è l'altro punto fondamentale — sono più figli del cinema e della Tv che non del flipper (anche se molti ne reclamano la discendenza diretta).

Moltissimi videogames infatti raccontano delle storie, sono un invito a mettere in scena una sceneggiatura; proprio come i telefilm, come i cartoni animati televisivi.


Tron

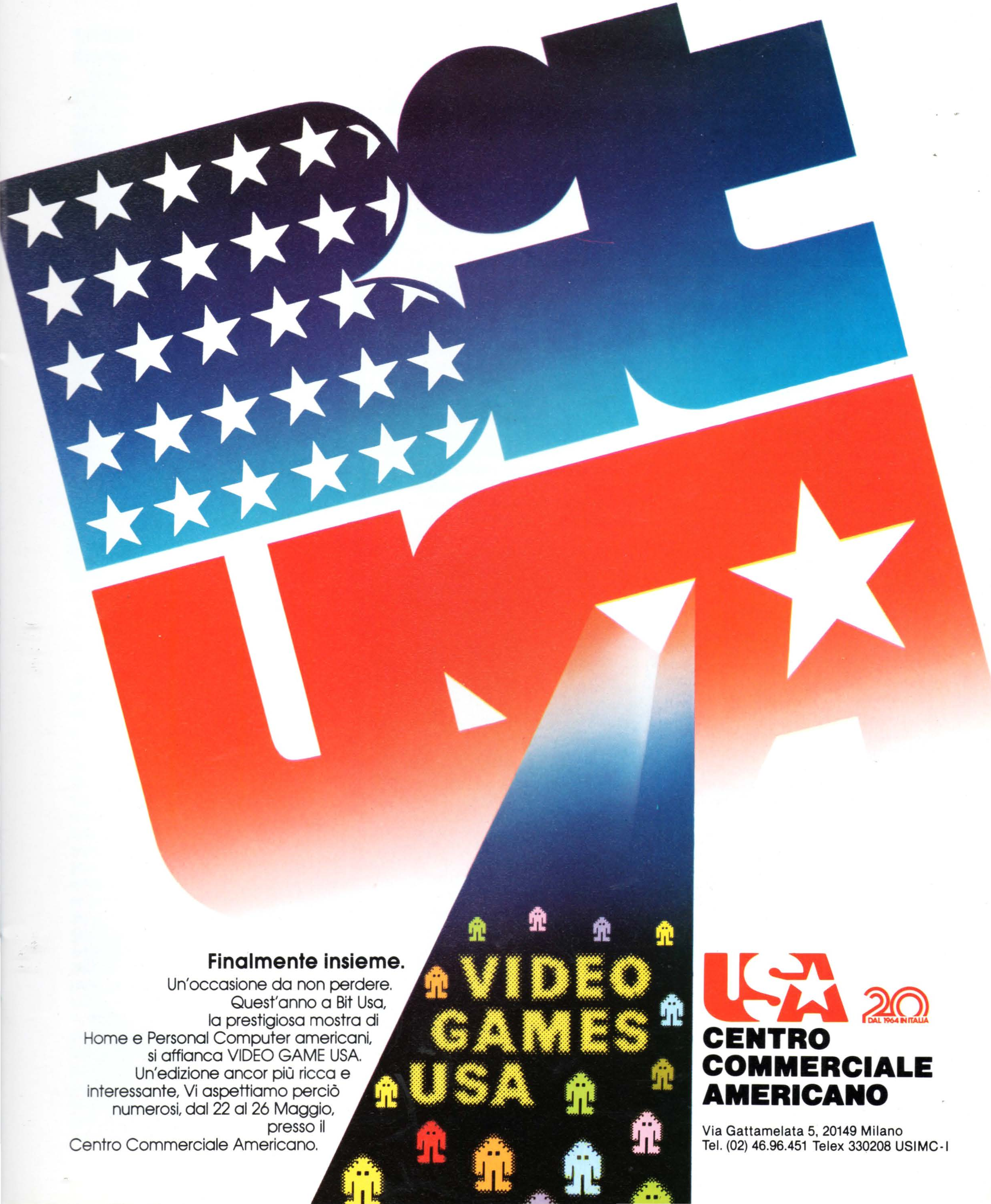
"Il giocatore è una specie di regista chiamato, ogni volta, a inserire una piccola variazione".

Dei primi conservano la vocazione alla serialità (ogni partita è come una puntata), il congelamento del tempo (i personaggi rimangono immobilizzati in un'età ideale, come gli eroi dei fumetti), la ripetizione di situazioni standardizzate.

Dei secondi (tipo Mazinga o Goldrake) esibiscono il felice rapporto con il computer e il coinvolgimento nelle medesime funzioni narrative.

Il giocatore è una specie di regista chiamato, ogni volta, a inserire una piccola variazione. — **Aldo Grasso**

MILANO 22-26 MAGGIO 1984



Finalmente insieme.

Un'occasione da non perdere. Quest'anno a Bit Usa, la prestigiosa mostra di Home e Personal Computer americani, si affianca VIDEO GAME USA. Un'edizione ancor più ricca e interessante, Vi aspettiamo perciò numerosi, dal 22 al 26 Maggio, presso il Centro Commerciale Americano.

USA 20 DAL 1964 IN ITALIA

CENTRO COMMERCIALE AMERICANO

Via Gattamelata 5, 20149 Milano
Tel. (02) 46.96.451 Telex 330208 USIMC-I

PRIMA VISIONE

I NUOVI GAMES SCELTI PER VOI



TUTANKHAM (Parker)

Mettetevi nei panni di un archeologo che deve tentare di recuperare un tesoro nascosto nella tomba di Re Tut.

Ci sono innumerevoli creature soprannaturali a guardia del tesoro. La tomba è divisa in quattro stanze e bisogna trovare la chiave nascosta in ciascuna stanza.

Tutankham è un rifacimento eccellente del gioco da bar. Per il sistema VCS suono e grafica sono buoni, sebbene lontani dall'originale. Se siete amanti dei giochi-labirinto, vi piacerà molto. Dopo aver completato il percorso nel primo labirinto, vedrete che c'è molta azione nei tre rimanenti e per di più non con il movimento lento tipico dei giochi di questo genere.

Quello che rende Tut così divertente è la varietà di premi da raccogliere (25) e di strane creature da eliminare (8).

Tutto ha un valore in termini di punteggio, quindi dovete decidere se tentare di accumulare più tesori e rischiare la pelle o se darvela a gambe col minimo indispensabile. Divertimento garantito per ore.

RIVER RAID (Activision)

Carol Shaw, bandiera femminile nell'esclusivo fortino dei «creativi», ripropone *River Raid*, già felicemente sperimentato per Atari, e già apprezzato dai critici di tutto il mondo. Anche l'esito è stato buono e infatti il gioco a buon diritto merita questi riconoscimenti: avvincente la trama (qualcuno dice ispirata a *Apocalypse Now* di Coppola, la Shaw smentisce e chiama il suo fiume «The river of No Return» proprio come la celebre canzone di Marilyn Monroe che i nostri giovani lettori non conoscono ma i loro genitori certamente canticchieranno ancora...), buona la realizzazione, e di buon livello sia la grafica che gli effetti sonori.

Ebbene *River Raid* ci ritorna (vedete che anche i fiumi del non ritorno ogni tanto si smentiscono) ora in versione Intellivision, ma trascritto da Peter Kaminski. La trascrizione in altri sistemi sarà probabilmente una delle caratteristiche principali del futuro (dalle Arcades ai giochi di casa, da questi agli home computers, e così via) e non deve stupire il fatto che il «trascrittore», come già succede in altri campi artistici, sia un altro. L'obiettivo del gioco è



identico: risalendo un fiume in territorio nemico, bisogna fare quanti più punti possibili distruggendo le navi avversarie, gli elicotteri, i depositi di carburante, gli aerei e i ponti prima che il proprio jet si fracassi contro qualche obiettivo, o fra gli alberi, oppure venga messo fuori uso dalla mancanza di carburante. Tuttavia la grafica ci sembra migliore e il nuovo sistema permette maggiori varianti alla gara. Ad esempio, i piloti più esperti possono già iniziare il gioco agli ultimi ponti (le scene del game sono rappresentate dai tratti di fiume da un ponte all'altro) tralasciando le sezioni del fiume più facili. Molto suggestiva la corsa nella zona smilitarizzata.

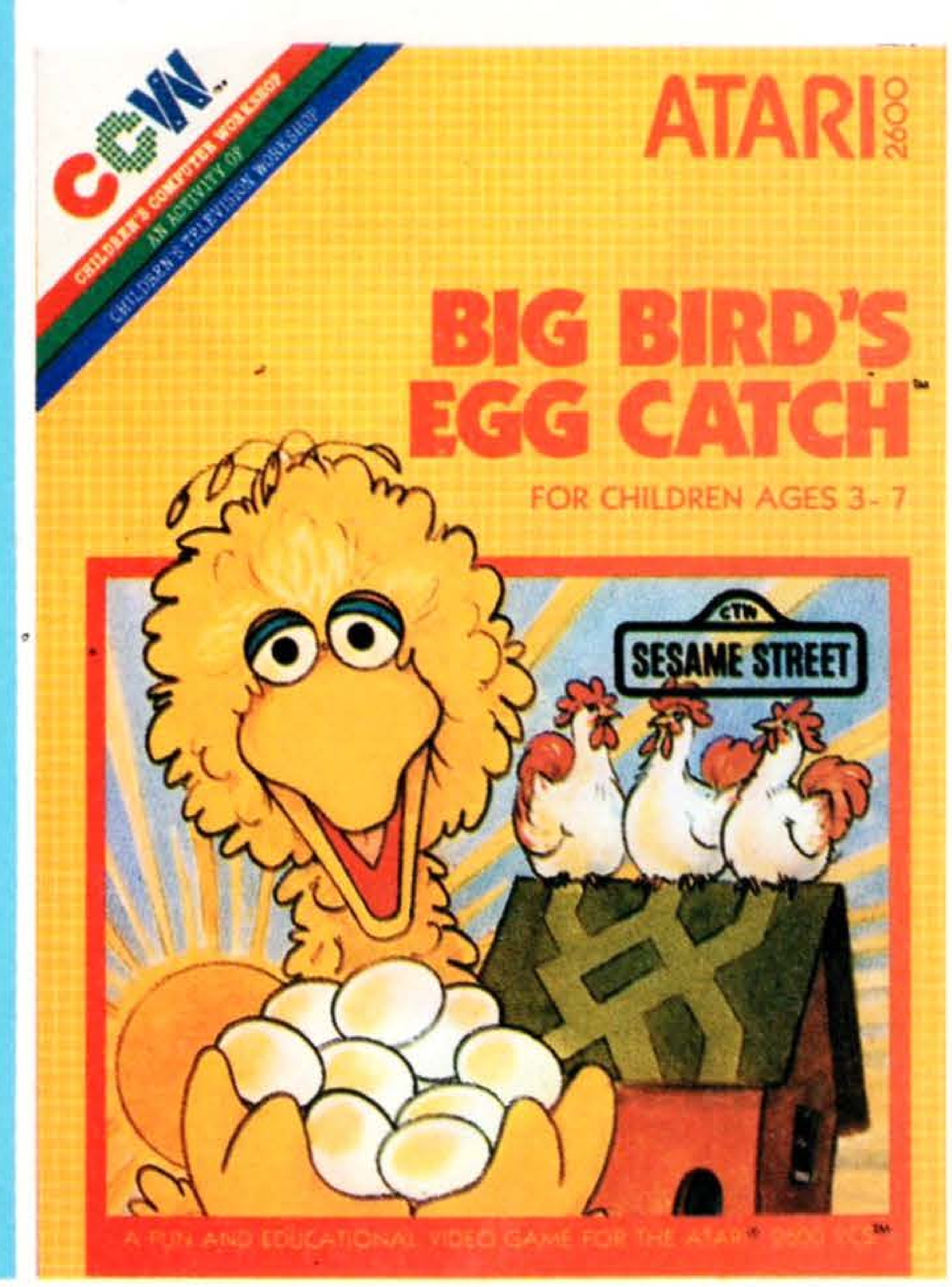
BIG BIRD'S EGG CATCH (Atari)

Sesame Street, la più famosa trasmissione televisiva per ragazzi (vedi riquadro) ha presentato ad Atari alcuni dei suoi più famosi eroi per una piacevole scorribanda nel mondo dei videogames. Ovviamente il pubblico privilegiato è quello della cosiddetta età prescolare, i più piccini insomma.

Big Bird's Egg Catch ha per protagonista il più conosciuto pupazzo della serie televisiva (un misto di attori veri e di personaggi animati, *I Muppets*) Big Bird, appunto. Con l'aiuto dei genitori, i nostri giovani giocatori devono aiutare Big Bird (Becco Giallo nella versione italiana) a contare le uova. Ma Big Bird non solo deve contare le uova ma anche acchiapparle al volo appena le galline le depongono.

Il gioco presenta ben dieci varianti, in ordine di difficoltà crescente, di una scena «mossa» da galline che depongono uova, da scivoli colorati lungo i quali rotolano le uova, e da un canestro piazzato sulla testa di Big Bird.

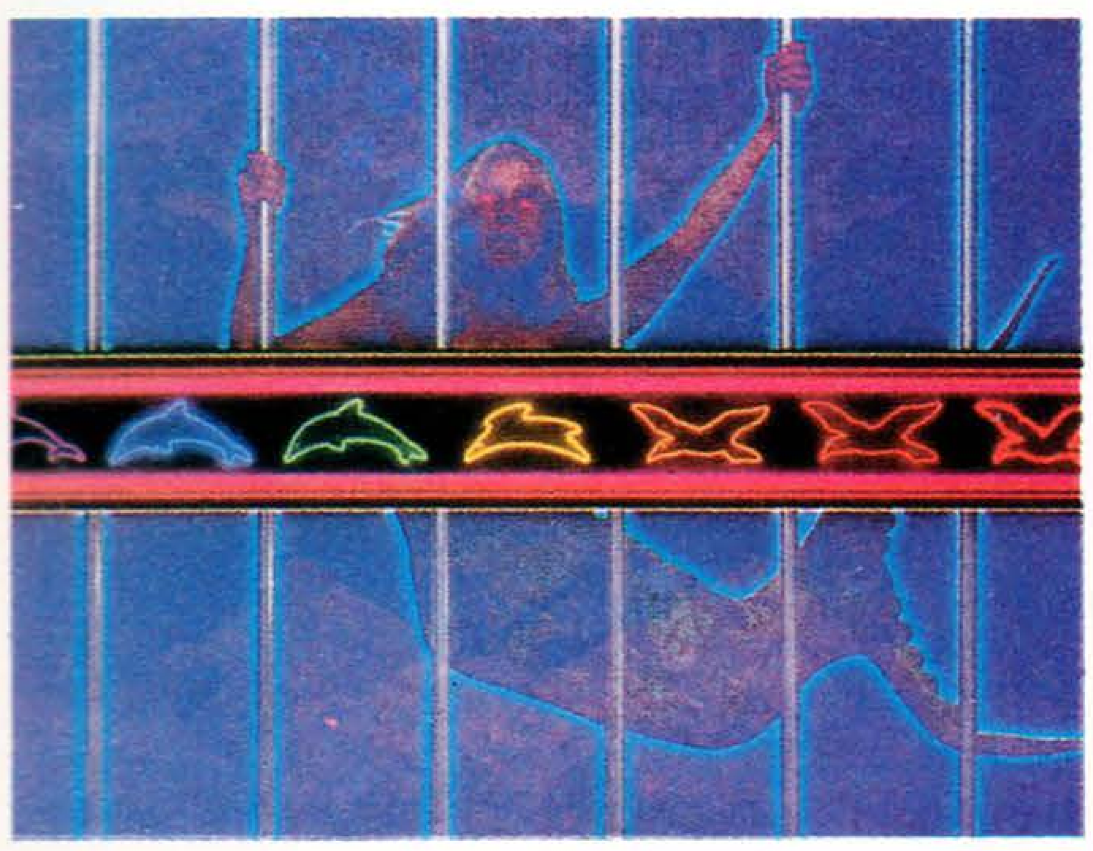
La gara si propone di «allenare» didatticamente l'attenzione visiva, il senso della coordinazione, la pratica simbolica, il rapporto mano-occhio.



FATHOM
(Imagic)

Protagonisti della storia sono alcune divinità della tradizione greco romana: i Titani catturano la figlia di Nettuno, Proteo parte alla conquista, aiutato dal giocatore, della bella prigioniera, relegata sul fondo del mare; intanto Vulcano...

Il Titano in questione è certamente Oceano che rapisce nel suo liquido ventre la figlia di Nettuno; il quale Nettuno, divinità lacustre e, in seguito, del mare chiede aiuto a Proteo, dio marino, figlio di Oceano e di Teti, custode del gregge di Posidone, composto di foche e di mostri marini. Proteo aveva la facoltà di prendere l'aspetto che meglio gradiva e da questa sua magica predisposizione (oggi chiamata ef-



fetto Zelig) deriva la trovata più bella del gioco che è quella di sdoppiare il protagonista in delfino e gabbiano.

L'obiettivo del gioco è quello di liberare Nettina, che è rinchiusa in una gabbia sul fondo dell'oceano, ricomponendo il tridente fatato di Nettuno (le stelle magiche e le stelle marine che compaiono rispettivamente nella volta celeste e nel procelloso mare, e che vanno catturate, sono la chiave per la conquista delle tre parti del tridente). Dapprima Proteo, sotto specie di delfino, si immerge alla ricerca dei cavallucci marini (tre cavallucci portano alla stella) ma deve guardarsi dai polipi e dalle alghe. Quando un simbolo d'uccello compare nella parte inferiore del video, Proteo può riemergere e trasformarsi in gabbiano (bisogna pur volare in alto per ingraziarsi gli dei dell'Olimpo!). Volando e planando si devono raggiungere le nuvole rosse (due nuvole portano alla stella) ma attenzione agli stormi dei malefici uccelli neri. Se appare sullo schermo il dio Vulcano, in piena attività, si può solo volare in orizzontale, senza poter prendere quota.

Ogni volta che si libera Nettina, il gioco prosegue aumentando il livello di difficoltà. Game raccomandabile per la bellezza e la varietà degli scenari e per la filosofia di fondo: scendere in basso e volare in alto, inabissarsi ed elevarsi, sono due facce della stessa medaglia; mai fermarsi a metà strada.

LOOPING
(Colecovision)

Un aereo acrobatico e un universo come scenario; bisogna saper sparare con precisione ma soprattutto dimostrare un'attitudine alla guida *looping* onde evitare tubi stellari, letali gocce verdi, mostri luccicanti e palle rotolanti nell'azzurro del cielo.

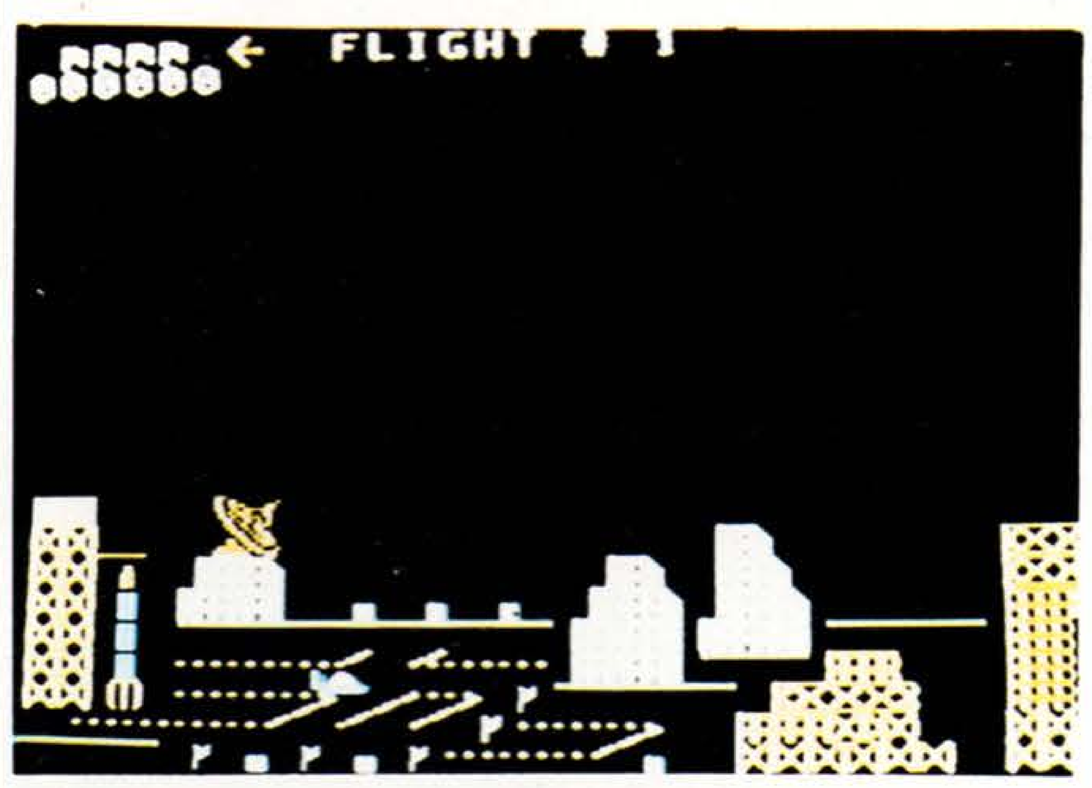
La nota caratterizzante del gioco, e grazie alle memorie del sistema Coleco, è che ci son quattro schermi di azione.

Nel primo il giocatore effettua il decollo, rollaggio sulla pista, attivazione dei comandi di bordo, partenza verso un universo fantasmagorico, insomma un volo spaziale più simile a quelli immaginati da Jules Verne che non a quelli programmati dalla NASA.

Nel secondo assistiamo al combattimento con le mongolfiere e all'apertura del labirinto.

Nel terzo slalom gigante fra i tubi stellari; guai a toccarne uno! Si corre il rischio di far esplodere l'aereo.

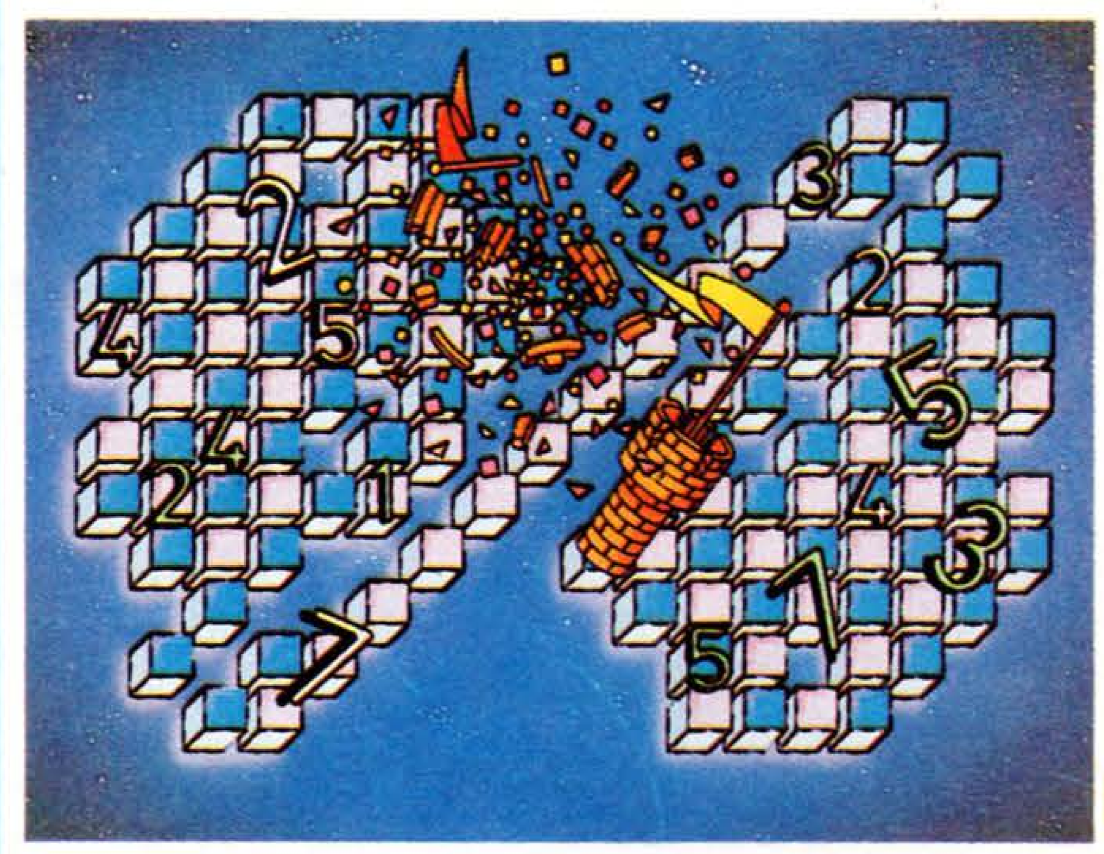
Nel quarto schermo grandi evoluzioni per evitare le gocce verdi disintegranti (vaporizzano l'aereo) e le palle rotolanti. Avvincente per chi ama gli effetti speciali!



MIND STRIKE
(Intellivision)

Ci sono a disposizione due differenti giochi: il *MIND STRIKE* che dà il titolo alla cassetta e *SPEED STRIKE*. Nel primo i due giocatori devono compiere una mossa a turno come a scacchi, e c'è inoltre il tempo per meditare la mossa più efficace ed opportuna. Nel secondo i giocatori muovono i pezzi contemporaneamente e il più velocemente possibile.

In *MIND STRIKE* è possibile giocare contro l'amico, o la solita sorellina, oppure contro il computer che si chiama Max. Prima della partita si può scegliere quale strategia adottare e, nel caso del computer, il grado di difficoltà che si vuol affrontare. Particolare curioso: si può far disputare una partita a Max contro Gus, che è un secondo giocatore computerizzato, per



studiare le strategie vincenti. In *SPEED STRIKE* possono essere scelte varie velocità per aumentare le difficoltà e l'interesse della gara. Entrambi i giochi si propongono di eliminare dalla scacchiera tutti i pezzi dell'avversario, oppure di dare scacco matto che consiste nel piazzare un pezzo numerato sul castello nemico.

CHE COS'È SESAME STREET

Sesame Street è stata la più importante trasmissione televisiva americana per ragazzi in età prescolare. Nata nel novembre del 1969 da un'idea di Joan Ganz Cooney ha subito riscosso critiche entusiastiche, ha vinto numerosi premi e ha giornalmente attirato l'attenzione di 9 milioni di ragazzi americani per la durata di un'ora.

Sesame Street ha creato un nuovo modo di impostare i programmi destinati ai bambini per la sua grande capacità di insegnare divertendo. Lo show, usando le tecniche dei comunicati pubblicitari e dei films di animazione, si è servito del mezzo televisivo per insegnare ai bambini più piccoli il calcolo, l'alfabeto e soprattutto per affrontare i problemi sociali più scottanti: in particolare Sesame Street ha condotto una lotta contro la discriminazione razziale.

Il cast originale era formato da una coppia di colore, un loro vicino bianco e dal padrone di casa accompagnati dai Muppets di Jim Henson; Oscar the Grounch, Big Bird, the Cookie Monster e Bert and Ernie. Gli attori e i Muppets vorrebbero rappresentare il tipo di persone che i bambini incontrano e le emozioni che i bambini provano. Sesame Street è stata trasmessa in diversi paesi, in Spagna con il nome di Plaza Sesamo, in Portogallo con il nome di Villa Portoguese, in Germania con il nome di Sesamstrasse e in Francia con il nome di Bonjour Sesame.

In Inghilterra è stata dapprima rifiutata dalla BBC perché non ne condivideva gli scopi educativi, ma poi trasmessa dalla ITV. In Italia ne sono stati trasmessi alcuni spezzoni con scarso successo dalla Seconda Rete.

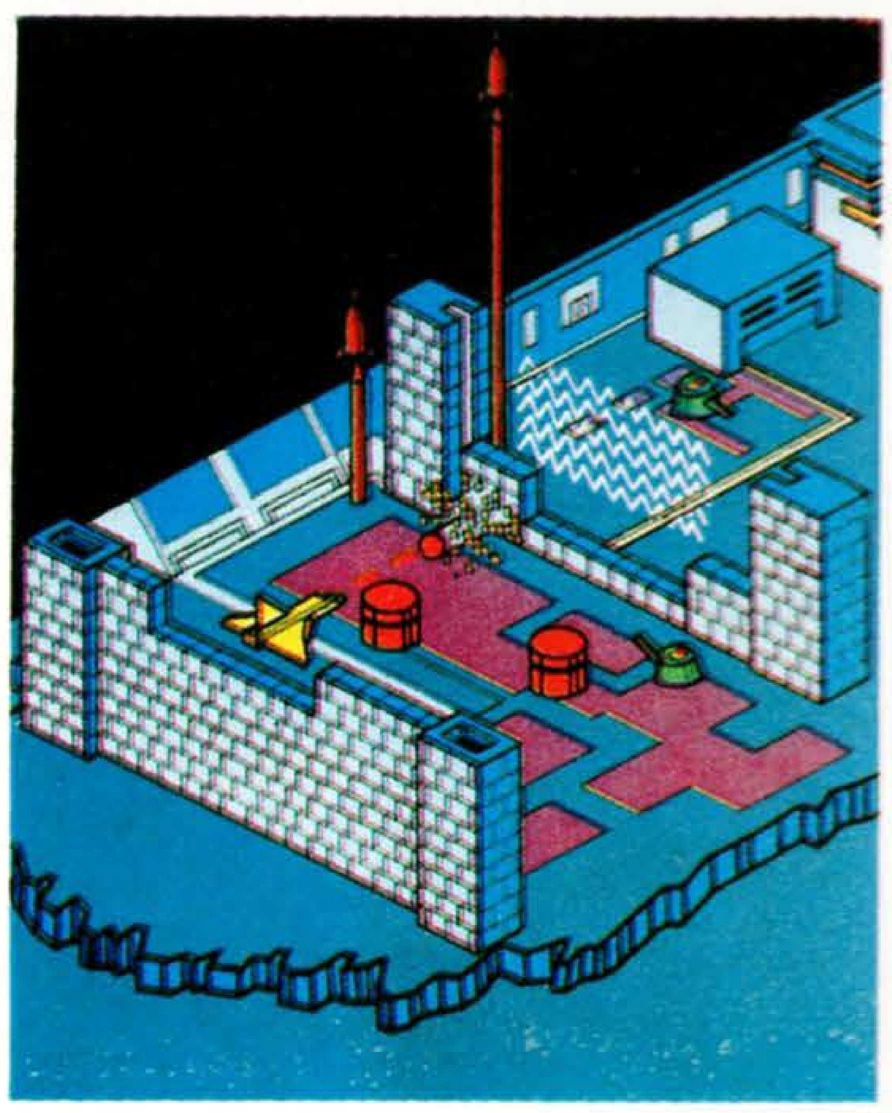
Emanuele Rimini

PROSEGUIMENTI

I GRANDI SUCCESSI DEL MERCATO

ZAXXON (Colecovision)

Per molto tempo le guerre stellari sono state il cavallo di battaglia dei videogiochi: in repertorio ne esistono di tutti i tipi. Questo *Zaxxon*, il più popolare gioco da bar del 1982, si segnala per l'effetto tridimensionale di tutto rispetto.



Dall'iniziale, ardito attacco della fortezza volante nemica, dalla sfavillante battaglia contro la flotta dei guerrieri avversari fino allo show-down conclusivo contro il mortale robot armato, *Zaxxon* mette duramente alla prova l'abitalità e stimola l'immaginazione del giocatore.

L'astronave che bisogna pilotare sembra provenire direttamente da un film di Spielberg (a proposito, la serie *Star Wars, The Empire Strikes Back* e *Return of the Jedi* è nel catalogo della Parker): bellissima è la scena in cui attraversa i «campi di energia devastante» e deve schivare l'attrazione dei campi magnetici.

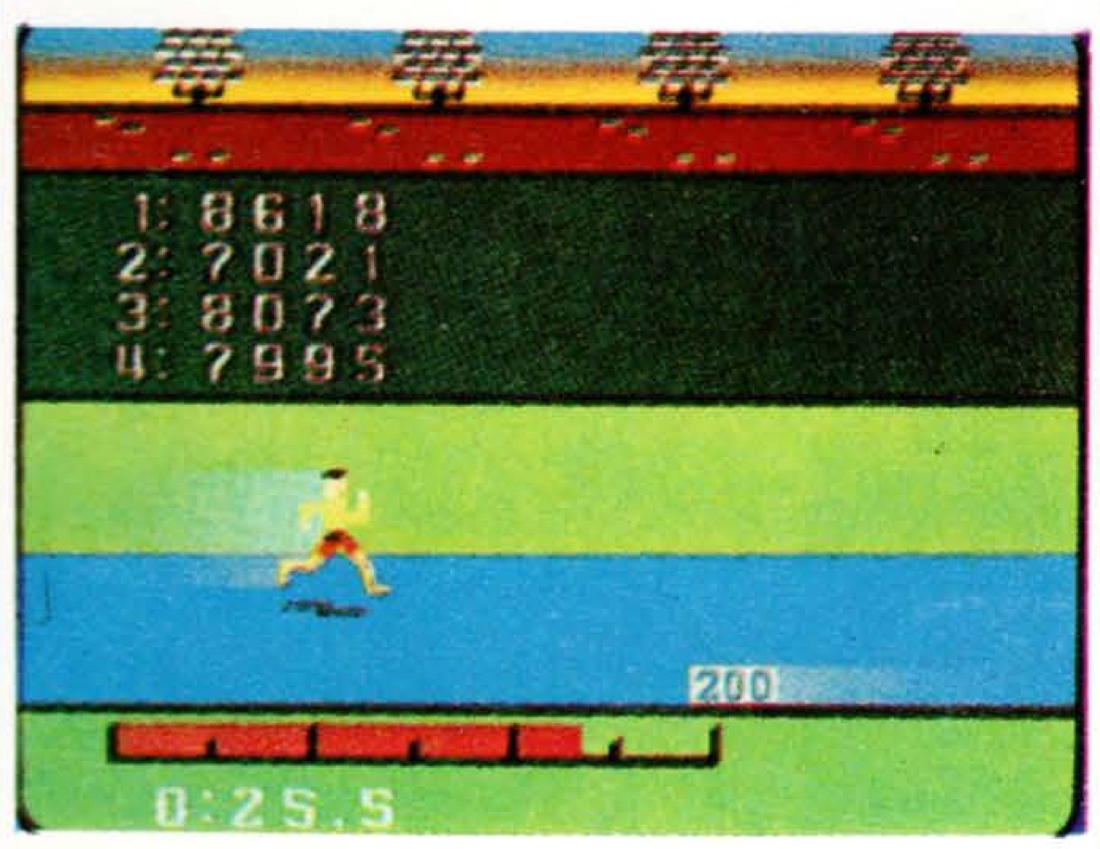
Al termine della partita si presenta un bel problema di sopravvivenza: come fermare l'imprendibile *homing missile* che è insensibile al fuoco di sbarramento?

I più pessimisti sostengono che simili quesiti allenano soltanto i giovani a schiacciare, domani, pulsanti di missili veri. Adesso tocca anche ai videogiochi l'onore di essere equiparati alla realtà; dopo la letteratura, dopo il teatro, dopo il cinema, dopo la Tv.

DECATHLON (Activision)

Per celebrare le prossime Olimpiadi di Los Angeles, David Crane presenta un gioco il cui spirito «agonale» supera e trasforma le già fortunate avventure di *Pitfull* (il più grande successo dell'83). Il game si snoda proponendo a 1 o 4 giocatori le 10 discipline che compongono il Decathlon moderno.

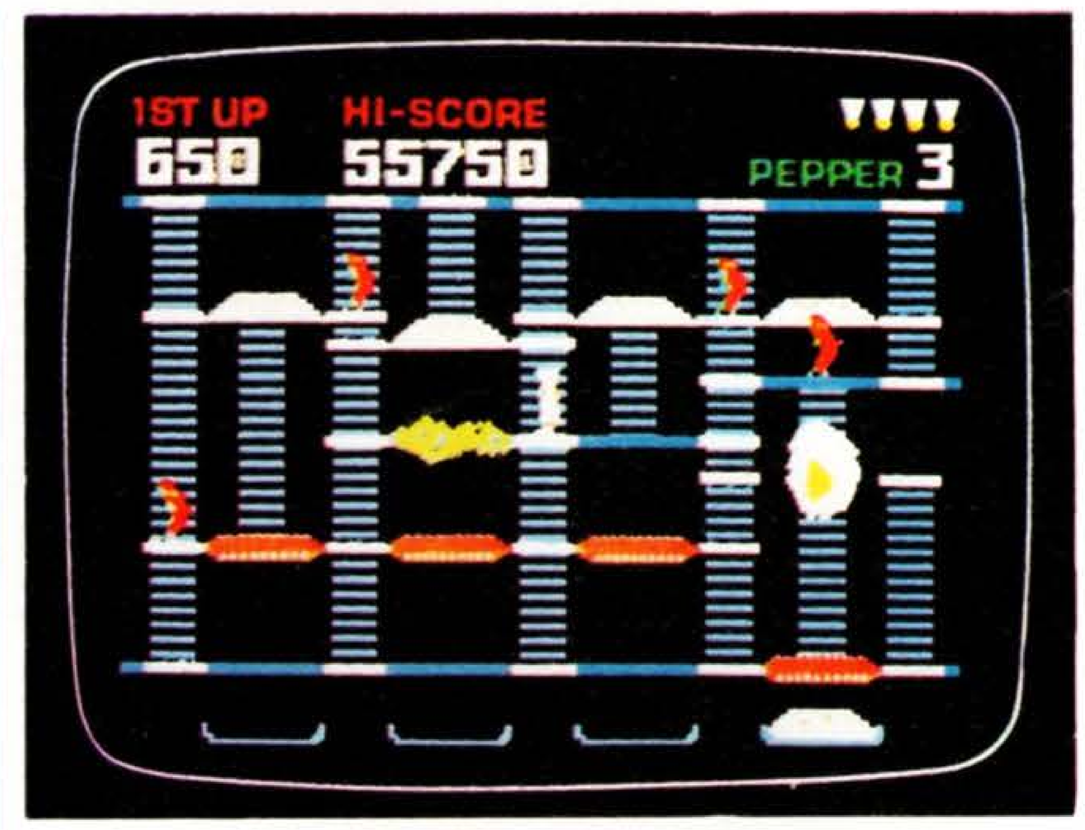
Muovendo il joystick con un continuo e rapido movimento destra-sinistra (come quando si mima l'amplesso nei games «a luce rossa»), il giocatore riesce a far correre il proprio atleta con una simulazione di movimento impressionante. Il pulsante rosso del controllo permette all'atleta di compiere salti, di scagliare pesi e giavellotti, di saltare in perfetto stile gli ostacoli, di volare oltre l'asticella. Al termine di ogni gara appaiono i tempi parziali e quelli totali di ogni concorrente.



BURGERTIME (Intellivision)

È lo strepitoso successo del momento e coincide curiosamente con l'apertura in Italia delle prime Hamburger Houses. È anche il primo gioco in cui un elemento d'ambiente (il luogo di ritrovo di *American Graffiti* e della serie Tv *Happy Days*) diventa protagonista.

Sullo schema fondamentale del labirinto è stata infatti reinventata una situazione curiosa: il cuoco Peter Pepper muovendosi a perdifiato negli anfratti di una cucina deve confezionare dei burgers, «raccogliendo» gli ingredienti classici: pane, insalata, pomodori e carne. Ma guai a offen-



dere la già povera sapienza gastronomica del sandwich fumigante! Evitare perciò i würstel, i cetrioli, le uova, servendosi, magari, di una decisa spruzzata di pepe nero.

Ogni ciclo comprende sette diversi tracciati di crescente difficoltà. Gioco che esalta la funzione esorcistica nei confronti della fame e disegna una prima normativa per il gusto *gourmand*.

MARIO BROS (Atari)

Mario, e il fratello Luigi, appartengono ormai allo *star system* del mondo dei videogiochi; eroi di numerose avventure hanno già conosciuto il successo pubblico (quello delle Arcades) e quello privatissimo (quello dei tascabili).

Adesso muovono alla conquista del consenso casalingo riproponendo una storia ambientata nella loro piccola fabbrica di legnami e affini; questa volta i pavimenti del piccolo edificio sono infestati da orride bestioline e bisogna eliminarle con questa tecnica: colpire il pavimento direttamente sotto la bestiolina per buttarla a gambe all'aria, poi spiccare un deciso salto per sbarazzarsene con un calcio, prima che abbia il tempo di riprendersi.

I malefici insetti sono di tre specie: gli Shellcreepers per la cui eliminazione non sono previste particolari difficoltà; due colpi ben assestati invece servono per far fuori i Sidesteppers; e infine bisogna fare molta attenzione alle Fighterflies perché hanno il vizio di saltellare rendendo problematica la loro cattura.

In caso di difficoltà si può far ricorso all'interruttore «Pow», situato fra i due piani

inferiori, che è una sorta di superinsetticida fulminante. Attenzione però a non sprecare inutilmente questa risorsa, poiché l'interruttore sparisce, se colpito per tre volte, e un nuovo interruttore-insetticida riapparirà solo dopo congrua scorta di monete (sul pavimento sono infatti sparse monete e gettoni premio).

Molto curiosa e anche molto divertente la presenza, nelle fasi più avanzate del gioco, di Slipice, l'uomo di ghiaccio, che ha la brutta abitudine di ricoprire di un sottile velo ghiacciato e sdrucciolevole i pavimenti della rinomata fabbrichetta; anche a lui va assestato un bel calcione nel fondo della schiena!

Il giocatore, quando è solo, manovra Mario, quando è in compagnia affida Luigi al joystick dell'amico/a.



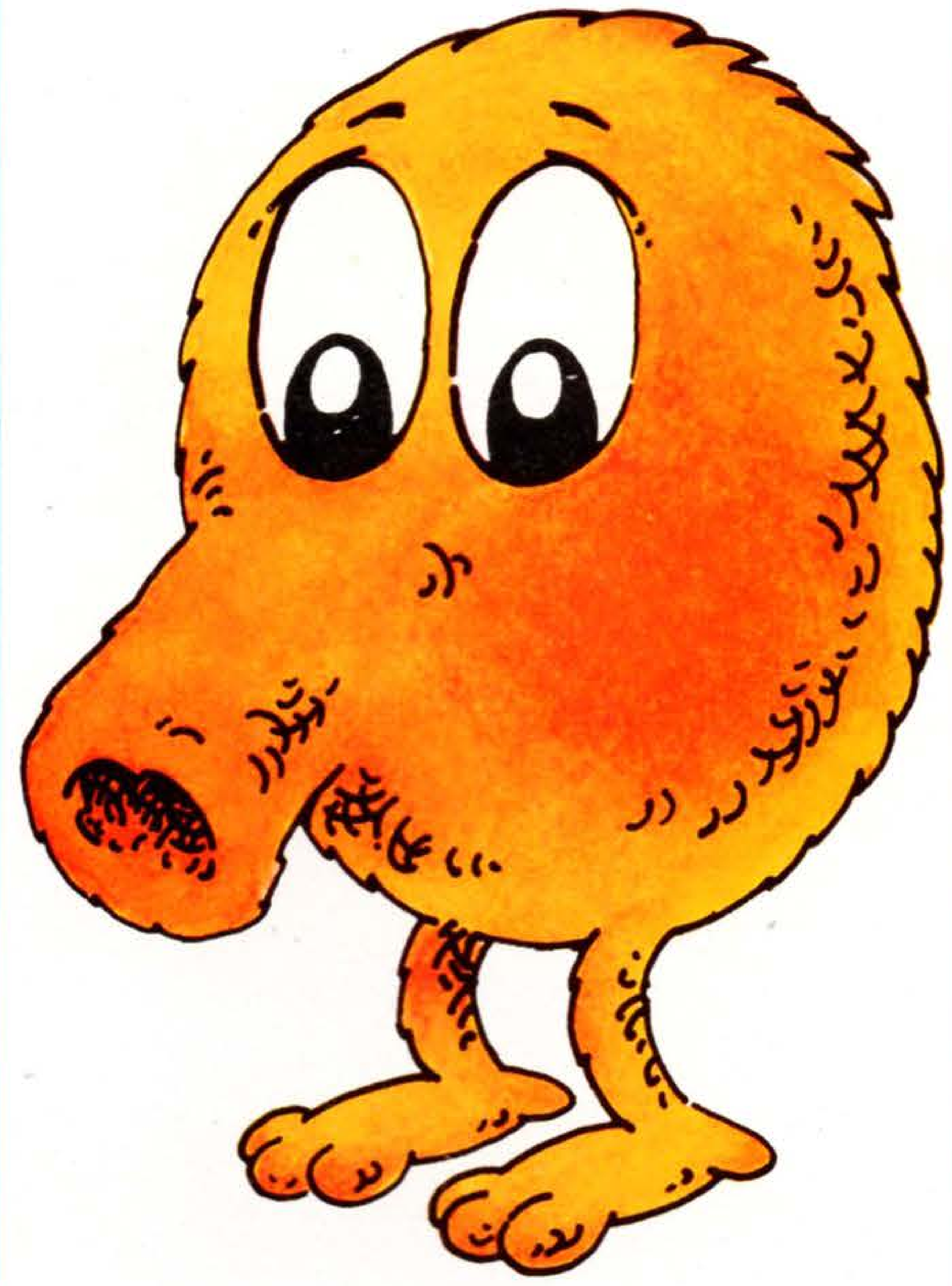
Q BERT (Parker)

Questa è una di quelle cassette che farà discutere gli amici.

Alcuni giocatori saranno felici di ritrovare gli elementi dell'originale gioco da bar, altri risponderanno che questo non è che lo scheletro del loro gioco favorito. Comunque, la domanda da porsi è un'altra: «La versione domestica è divertente?» la risposta è semplice: «Ma certo!» Non aspettatevi la qualità dell'originale Q Bert. Qui abbiamo 21 cubi e non 28. *Q Bert* non impreca ma cigola come una porta. Sia lui che i suoi avversari sembrano un po' dei fantasmi e non sono facili da seguire. La piramide stessa è tozza e grassoccia — infatti il sistema VCS non ha mai reso bene le linee diagonali.

Bisogna comunque tener presente le limitazioni del sistema VCS e la difficoltà di rendere un gioco così complicato comprimendolo in una cartuccia. I risultati possono sembrare non soddisfacenti in apparenza ma in realtà lo sono come spirito. Come la versione da bar, *Q Bert* è facile, divertente e simpatico. Se non conoscessimo la versione da cui è tratto, questo sarebbe una bomba.

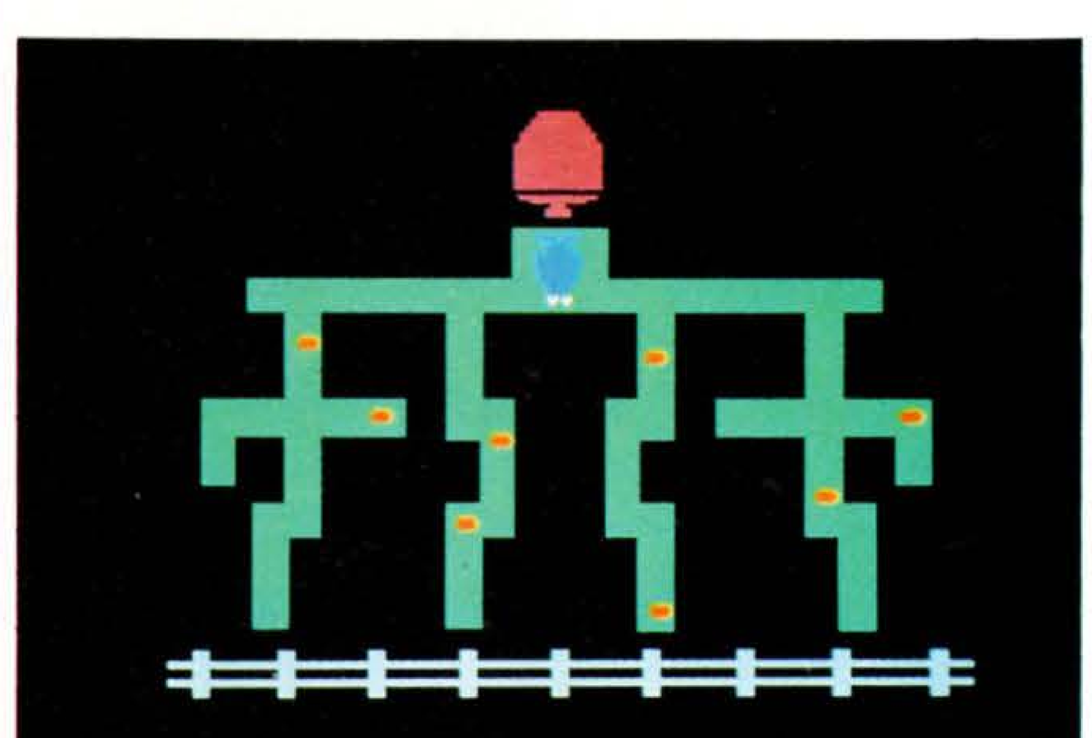
Considerata la complessità grafica dell'originale, la cartuccia VCS sembrerà un po' meno raffinata, quindi, proprietari di sistema VCS, accontentatevi oppure fate un salto di qualità.



COOKIE MONSTER MUNCH (Atari)

Un simpatico mostro, un'insaziabile golosità e tanti biscotti: ecco gli ingredienti che il pubblico dei più piccini deve saper mescolare con bravura per calmare la fame di Cookie e per assicurarsi ore e ore di divertimento. Il giocatore baby, dapprima aiutato dai «grandi» ma poi certamente in grado di camminare con le sue... mani, deve guidare il simpatico mostriciattolo alla ricerca dei magici biscotti che crescono come fiori in un giardino fatato; i quali biscotti vengono poi deposti in una brocca per essere contati e mangiati.

Anche questo gioco prevede dieci varianti di difficoltà crescente e stimola il rapporto mano-occhio e il discernimento visivo. Ma poiché i bambini in età prescolare hanno un rapporto con le cose soprattutto tattile (imparano a conoscere le cose toccandole) l'Atari ha predisposto uno speciale comando che va applicato al posto



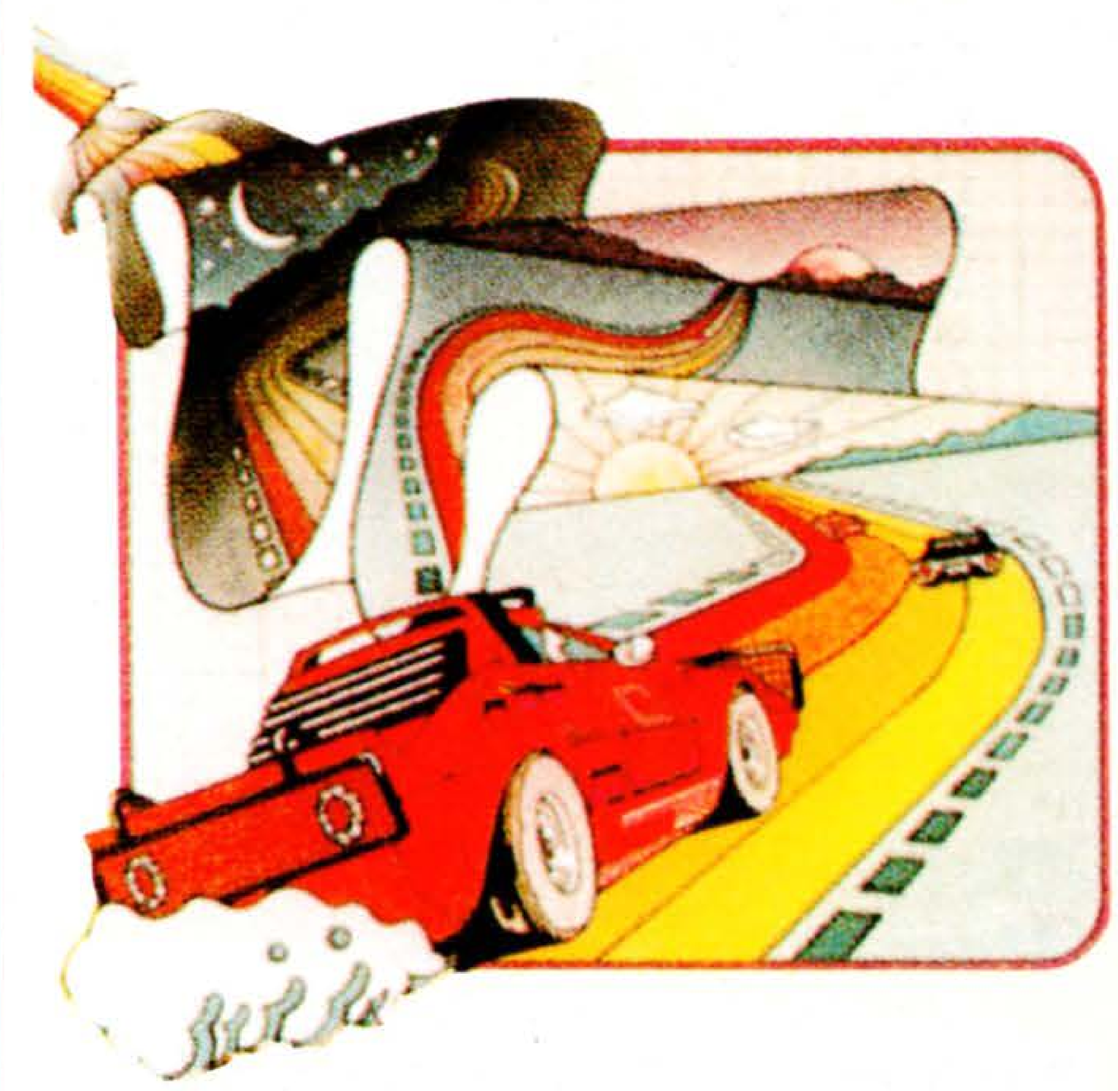
del joystick; si tratta del *Kid's controller*, una piccola tastiera, a cui si sovrappone un cartellino specifico per ogni gioco, facile da usare e con una simbologia elementare.

ENDURO (Activision per Atari)

«Se vorrete portare a termine questa prova di resistenza, vi consiglio di risparmiare energia. Se guidate troppo velocemente per un periodo di tempo eccessivo, finirà che avrete un incidente, premete l'acceleratore solo durante i sorpassi»; con queste parole Larry Miller, già autore di *Spider Fighter,* ci presenta il suo nuovo gioco: è una vera e propria corsa automobilistica di durata, di resistenza, oltreché di abilità.

L'Activision ha già in catalogo, nel settore «gare automobilistiche», ben due giochi: *Dragster*, «la più veloce gara sullo schermo televisivo», e *Grand Prix*, per piloti aspiranti alla Formula 1; con *Enduro* completa questa rombante trilogia, riproducendo anche il mondo dei rallies, delle Mille Miglia, delle mitiche Pechino-Parigi del principe Borghese.

Una corsa senza fine attraverso neve, ghiaccio, nebbia o un'insopportabile calura, giorno e notte: ecco i termini della sfida lanciata da *Enduro*. Gli aspetti più affascinanti di questa corsa sono due: il grafismo del paesaggio e il cambiamento del tempo. Il paesaggio è riprodotto con effetto tridimensionale, cosicché il giocatore pro-

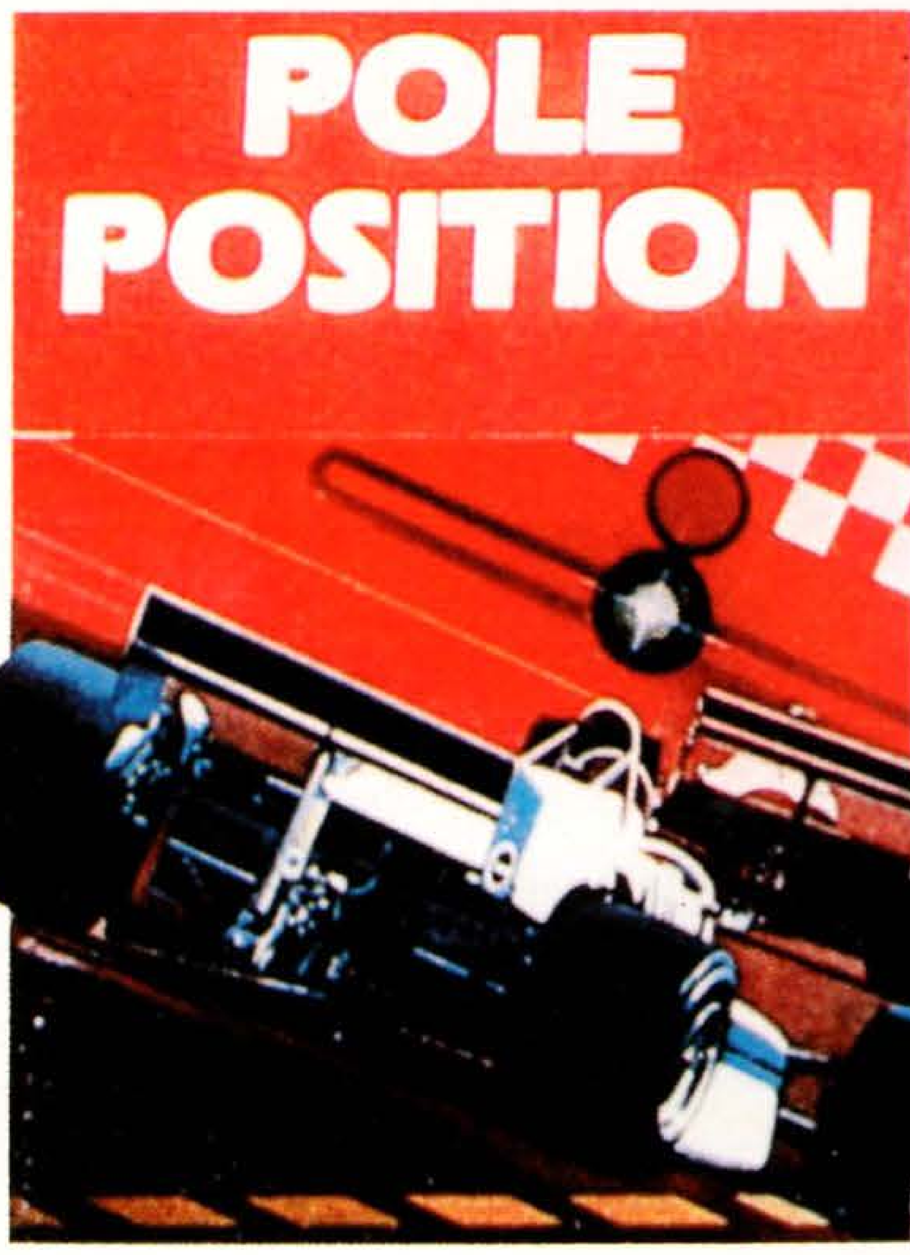


va davvero l'impressione di trovarsi alla guida di un auto da corsa, con tanto di sorpassi, incidenti e tante altre avventure *on the road*. Quanto al tempo, ci troviamo di fronte a una trovata geniale.

Il guidatore infatti parte di primo mattino e, tra frenate, accelerazioni, cambi di marcia, guida spericolata, deve correre attraverso una meteorologia che cambia: il sole tramonta languidamente, succede la notte piena di insidie, si alza una fastidiosa nebbiolina gravida di insidie e fiocchi di neve imperlano il parabrezza prima di trasformarsi in ghiaccio traditore.

Incollato al suo joystick, il pilota deve arrivare al traguardo prima che il nuovo giorno si levi all'orizzonte, portando così a termine la corsa e il gioco.

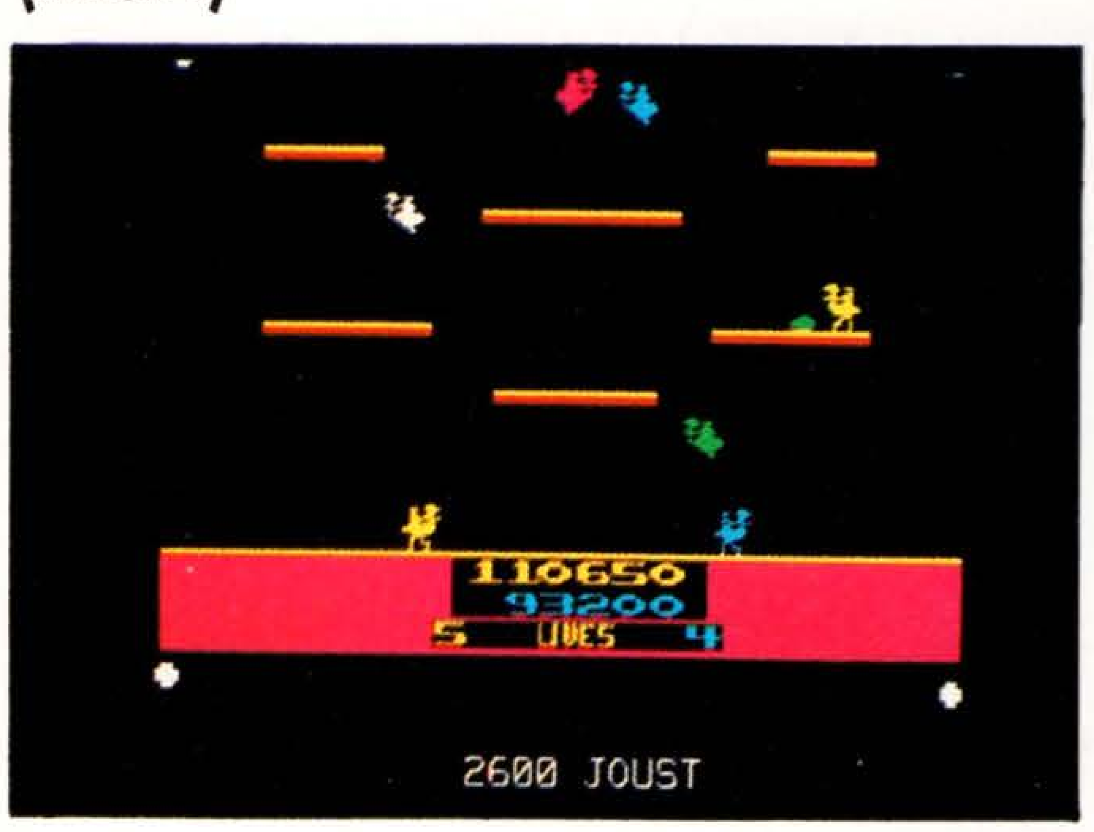
POLE POSITION
(Atari)



Un vecchio sogno di Bernie Ecclestone, per rendere più emozionante la ripresa televisiva delle gare di Formula 1, era quello di montare delle telecamere nell'abitacolo dei piloti: che inusitate regie, che soggettive strepitose! *Pole Position* tenta di riprodurre questo effetto di immedesimazione, con in più una bella trovata: non è la solita gara di Gran Premio, ma la conquista dei posti per partecipare al Gran Premio!

Uno sbaglio e si finisce fuori strada con la carcassa fumante della macchina. Per partecipare alla gara è dunque necessario stabilire prima un tempo al di sotto dei 73 secondi, corrispondente all'ottavo posto della griglia di partenza. Fissati i tempi, ha inizio la seconda parte del gioco; le invenzioni sceniche sono pura televisione.

JOUST
(Atari)

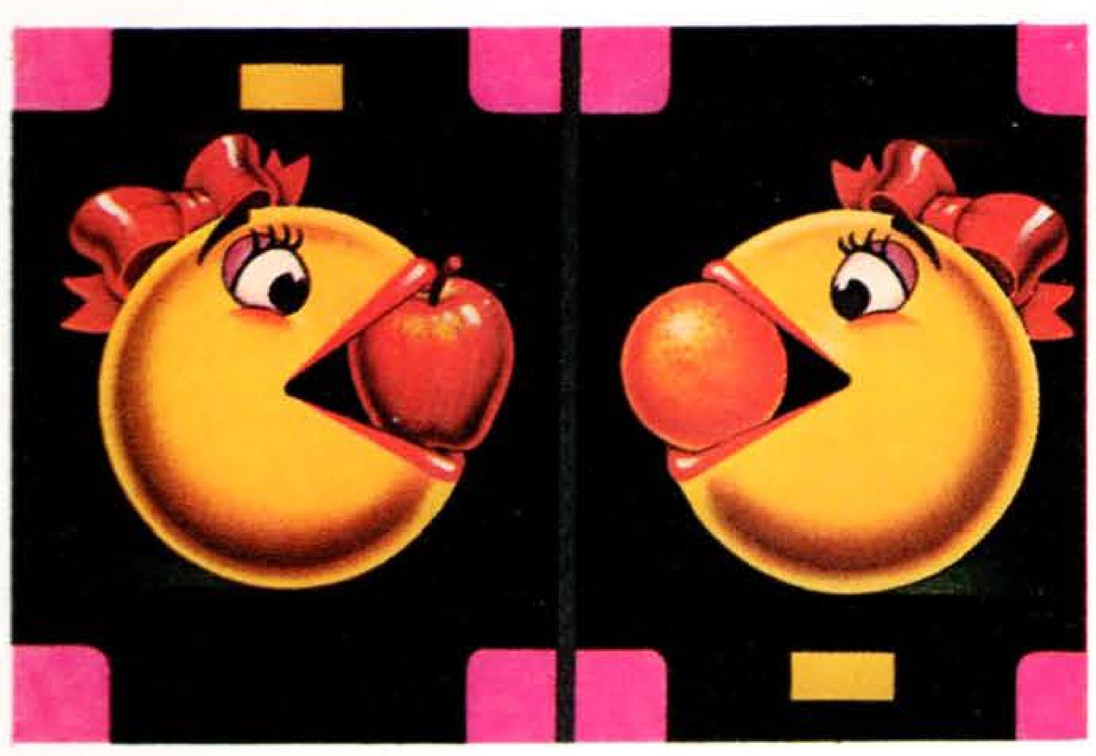


Ecco uno di quei mondi assolutamente fantastici che solo gli americani riescono a creare. Eh sì, perché gli ingredienti che lo compongono provengono con molta disinvoltura da epoche (e da contesti storici) differenti, da un missaggio di fantascienza tecnologia e di malinconica mitologia. *Joust* è il torneo in armi, la giostra medievale in cui i cavalieri si battevano a singolar tenzone; siccome il Medioevo per gli americani si ferma al Far West, si spiega questa strana mistura di ieri e di domani.

Così questa lotta tra i Cavalieri Avvoltoio e il Cavaliere dello Struzzo sembra provenire direttamente da quella affascinante fucina che sono i film di Spielberg. Il giocatore, che cavalca incredibilmente uno struzzo, deve affrontare tre tipi di avversari, uno più pericoloso dell'altro: i Saltatori (vestiti di rosso), i Cacciatori (vestiti di grigio) e i Signori delle Ombre (vestiti di blu). Per vincere il *joust*, il torneo, bisogna scontrarsi con l'avversario ma cavalcare leggermente più in alto di lui al momento del contatto.

Quando un Cavaliere Avvoltoio viene disarcionato, il suo avvoltoio rimane improvvisamente senza guida e, per una strana commistione di voglia di sopravvivenza, di rabbia e di frustrazione, depone un uovo. Se il Cavaliere dello Struzzo tocca l'uovo, lo annienta e acquisisce dei punti; nel caso contrario, l'uovo può galleggiare e portarsi in una zona franca dove, dischiudendosi, genera un terribile cavaliere. Ma c'è un altro pericolo per il cavaliere senza macchia e senza timore: il torneo si combatte nei pressi delle fosse del fuoco, abitate dal Mostro della Lava: meglio tenersi alla larga, altrimenti si finisce inghiottiti dalla lava! Gioco avvincente e di sicura presa.

MS. PAC-MAN
(Atari)



Per rinnovare i fasti della *Pac-Man Fever* (che ha, tra l'altro, prodotto magliette, cartoncini d'auguri, pupazzi, cartoons e tanti altri gadgets) ecco la versione femminile del vorace mangiatore di pillole!

Più aggraziata e smorfiosetta l'immagine, più complessi gli itinerari che seguono i terribili fantasmi (che, per l'occasione sono stati «randomizzati» cioè affidati al caso) ma immutato l'obiettivo: ingoiare tutto ciò che Ms. Pac-Man trova sul suo cammino: puntini, frutta, ciambelle, pillole d'energia e, naturalmente, fantasmi.

Il gioco presenta 4 tipi di labirinto e 8 scenari d'azione. Pare che negli Stati Uniti l'ingresso in scena di Ms. Pac-Man abbia messo in crisi molte femministe che avevano individuato in Pac-Man il simbolo più riuscito del maschilismo ingordo.

DRACULA
(Imagic)

L'eroe di Bram Stoker, dopo essersi travestito per anni da Bela Lugosi e da Christopher Lee, dopo aver frequentato i cartoons (*Mickey Gala Première* di Walt Disney, 1933) e i fumetti, appare ora in versione videogiocabile. Disegnato da Alan Smith, questo *Dracula*, pur collocato fra scenari orrorifici, si segnala per un delizioso tocco parodistico.

Il giocatore deve guidare il conte nelle sue operazioni fondamentali: levata dalla bara al tramonto, ricerca delle vittime, rifornimento di sangue (la scena del morso



sul collo è da antologia), ritorno al cimitero prima dell'alba. Mentre dà la caccia alle vittime, Dracula deve evitare i poliziotti e i paletti che gli vengono lanciati contro. È anche possibile creare degli zombie e spedirli alla caccia dei poliziotti. Veder camminare il conte afflitto da zoppia per morso di cane vale tutto il gioco.

SMURF
(CBS-Colecovision)

Protagonisti di questa divertente avventura sono i Puffi (in inglese Smurf), i celebri cartoons della Peyo. Una tenera Puffetta è tenuta prigioniera in un castello e il suo compagno, il Puffo blu, parte al suo salvataggio. Ma come sempre, molti ostacoli si frappongono alla buona riuscita della sua impresa e non superarli significa il fallimento dell'operazione di salvataggio. Dopo aver superato sentieri insidiosi, gallerie buie, corvi e pipistrelli minacciosi, il Puffo può entrare nel castello. Ma anche qui lo aspettano dure prove di abilità: Puffo deve liberarsi da grandi ragni che calano dalle pareti e saltare un teschio che fa da barriera davanti alla Puffetta prigioniera. Poi finalmente può ricongiungersi con la sua compagna.



A GRANDE RICHIESTA

I PREFERITI DAL PUBBLICO

HAPPY TRAILS
(Activision)

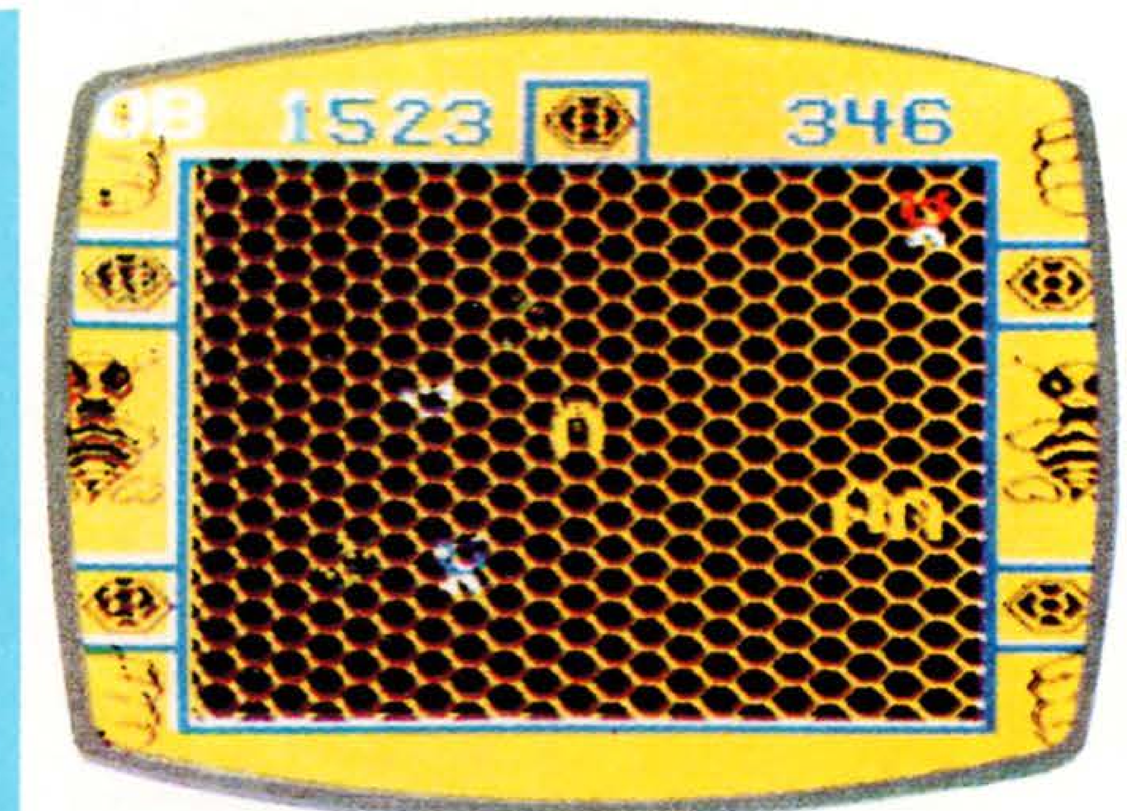
«Buon viaggio» canta una vecchia canzone country, ma il titolo di questo gioco lo si potrebbe anche tradurre, in omaggio a John Ford, «Sentieri selvaggi». Bisogna infatti, da buoni sceriffi del vecchio West, inseguire Black Bart che ha assaltato la diligenza e rubato il tesoro. Il terreno è insidioso tanto che è necessario ricostruire sempre i percorsi dell'inseguimento ed evitare i vicoli ciechi.



KILLER BEES
(Philips)

Ricordate il film di Bruce Geller *Bees. Lo sciame che uccide*, (1976) in cui si mostrava uno sciame di api africane che aggredivano l'uomo, lo trafiggevano ferocemente e lo spedivano dritto al creatore? Ebbene la Philips ci presenta ora un game con una situazione di fondo molto simile: delle terribili api provenienti dallo spazio sono giunte sulla terra.

Per sconfiggerle il giocatore deve distruggere gli alveari. Occorrono ottimi riflessi e nervi d'acciaio, almeno come quelli di Michael Caine, l'organizzatore della resistenza contro le api nel film di Irwin Allen *Swarm incombe* (1978), le quali api hanno nel frattempo bloccato una base missilistica, fatto una strage in un borgo rurale, e distrutto una centrale nucleare.



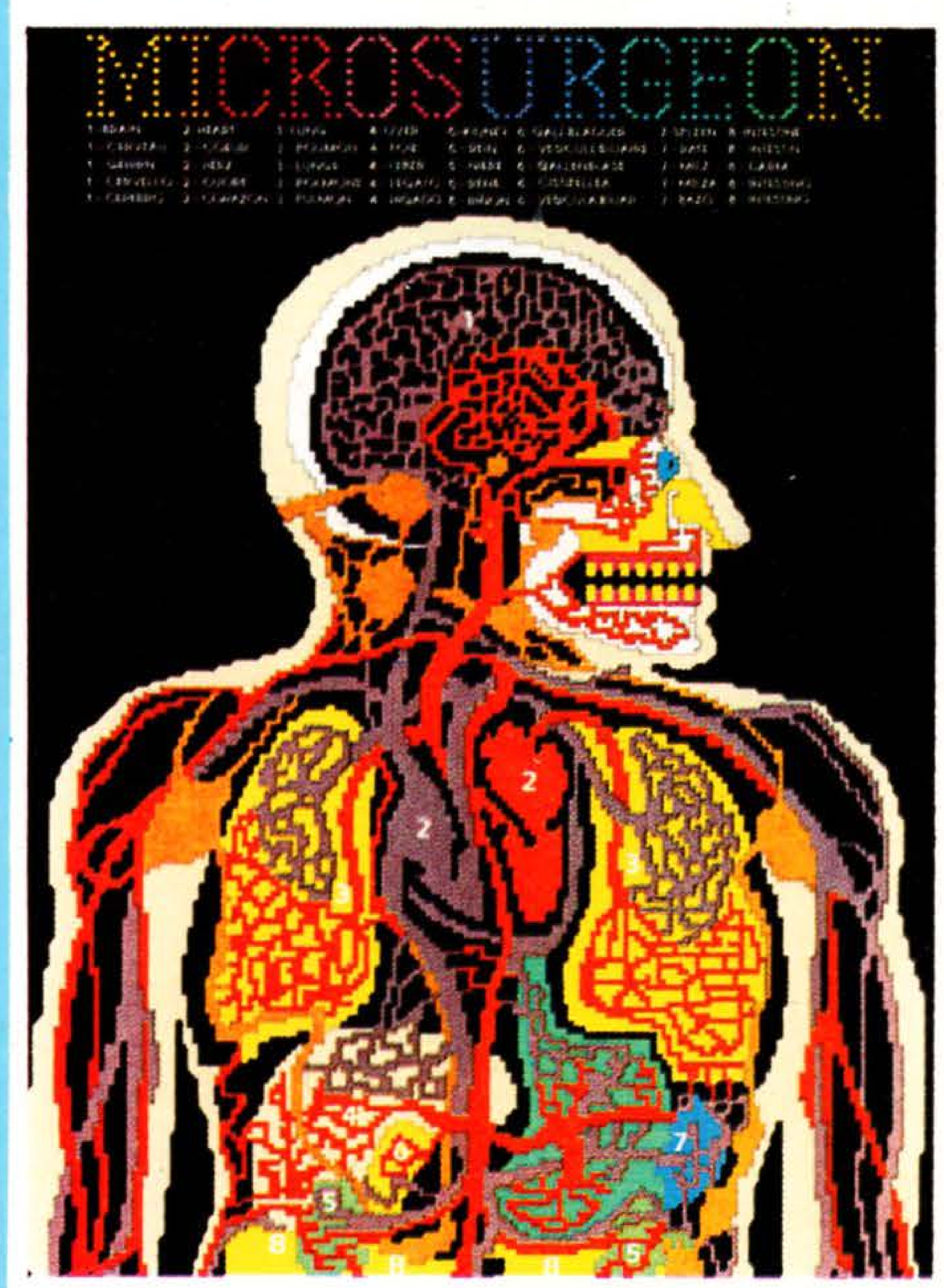
Tornando al gioco, va ancora detto che il pungiglione di queste micidiali api spaziali è mortale e il solo mezzo di difesa è di contraccare con uno sciame di api terrestri, le quali, come tutti sanno, sono delle buone amiche che lavorano e producono. L'alveare, infatti, è una gigantesca organizzazione dove, a seconda dell'età, ogni ape svolge un compito preciso e proprio a questo scopo sviluppa in momenti diversi della vita, organi specifici. La comunità delle api, che arriva a contenere anche 80.000 individui è una macchina efficientissima; non si capisce come mai da un po' di tempo nei film e in certi racconti di SF si assegnino alle api compiti non proprio mielati.

MICROSURGEON
(Imagic)

«Giocare al dottore» è sempre stato un passaggio obbligato del divertimento infantile, un tentativo di scimmiottare una prestigiosa professione ma anche — come ci hanno poi spiegato gli psicologi — una prima, maldestra occasione per conoscere il proprio corpo (e quello altrui).

Ebbene questo gioco va oltre, nel senso che il suo realismo è tale che potrebbe benissimo essere usato come test per accedere alla facoltà di Medicina. Bisogna operare con una sonda che esplora minuziosamente il corpo del paziente: lo schermo segnala le aree di intervento immediato: tumori, ulcerazioni, calcoli, virus, infezioni batteriche, persino la tenia! Nella memoria del gioco ci sono ben 197 pazienti, compresi quelli che vengono direttamente dal Pronto Soccorso.

Da regalare ai malati immaginari: o guariscono o si ammalano davvero.



WHITE WATER
(Imagic per Intellivision)

In pieno stile Camel Trophy, ecco un gioco che offre il piacere del viaggio avventuroso... nel chiuso delle pareti domestiche: e tuttavia non mancheranno le rapide, la foresta inesplorata, i favolosi tesori.

White Water, ha inizio nella foresta, da dove bisogna raggiungere la zattera; e già la corrente mette a dura prova i rematori: le rapide, l'acqua stagna, le secche, i gorghi, gli scogli. I giocatori più coraggiosi possono fermarsi sulla spiaggia dalla sabbia bianca per trovare preziosi tesori; ma per raggiungere l'urna d'oro senza offendere il capotribù Gran Kahuna, bisogna sottostare a un preciso rituale di raccolta di bandierine e di altre prove. Se si afferrano più di due bandierine alla volta, o l'urna preziosa prima che tutte le bandierine siano state raccolte, l'ira del Gran Kahuna si manifesta con il lancio di mortali tomahawk.

POCKET

GIOCHI TASCABILI



POPEYE (Nintendo) Un videoflipper da tavolo che riproduce una delle famose avventure di Popeye, conosciuto in Italia con il nome di Braccio di Ferro, il miracolato degli spinaci. Il simpatico marinaio si trova su una scialuppa pronta a salpare per nuovi lidi e nuovi incontri. Come al solito c'è la sua fidanzata Olivia che si presta ad aiutarlo, passandogli dal molo ogni bendidio e soprattutto le prodigiose scatole di spinaci. E come al solito c'è il suo eterno avversario, quel Bruto che lo attacca da ogni parte per eliminare Popeye e concupire la «bella» Olivia.

Adesso che la Tv è inondata dai cartoni animati giapponesi, la soluzione del game da tavolo sembra l'unica in grado di far rivivere l'eroe di Max e Dave Fleischer, il protagonista di centinaia di avventure, col risvolto ironico della scatola di spinaci, non è anche una chiusa più o meno obbligata di una storia ininterrotta, che ora, con il Table Top della Nintendo, ha trovato un nuovo supporto visivo. A proposito del supporto, grande poco più di un visore di diapositive, va segnalato il suo *design*: semplice e funzionale, richiama suggestivamente le grandi «macchine» delle Arcades.

GREENHOUSE (Nintendo). Un'altra proposta della Nintendo che appartiene alla serie «Multiscreen». Entrambe le facce dell'astuccio di questo tascabile, grande quanto un portasigarette, funzionano da schermo di gioco; anzi sono collegate fra di loro in modo che la storia si possa trasferire da una parte all'altra.

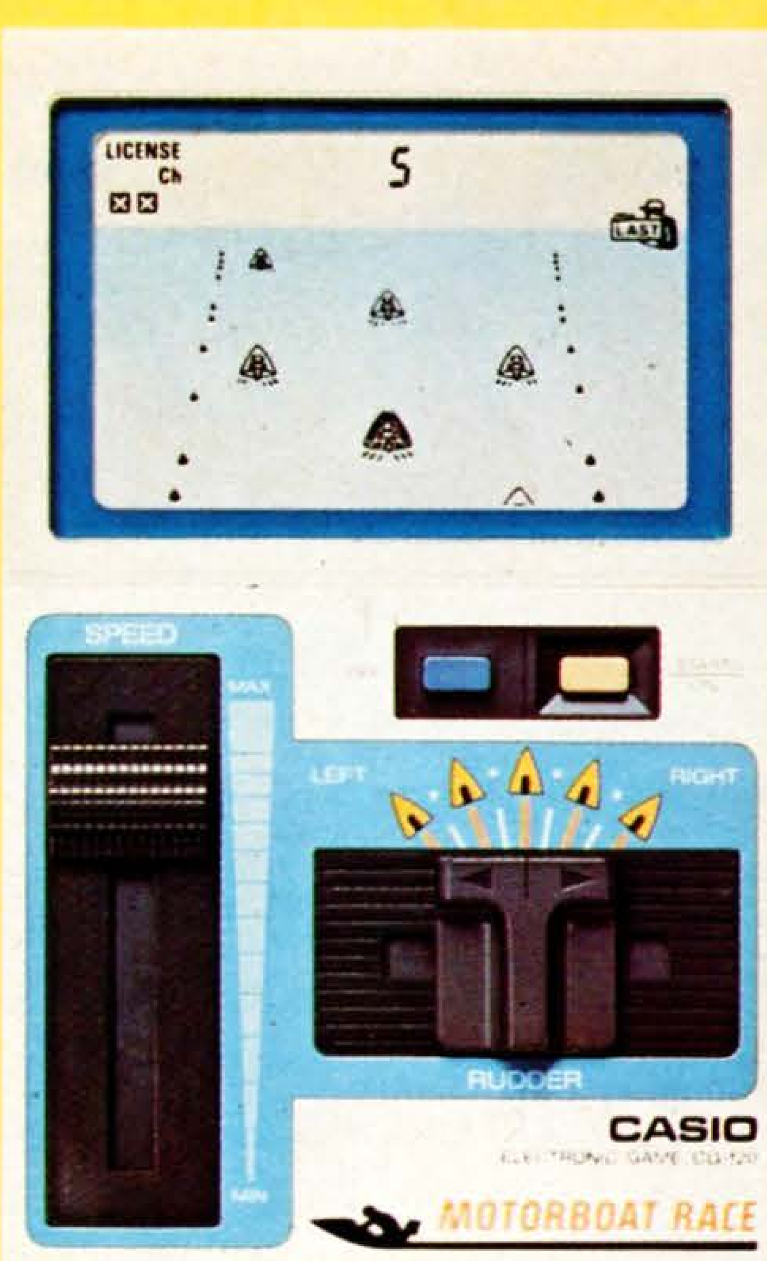


Tra i molti giochi di questa serie abbiamo scelto *Greenhouse* (La serra) perché ci sembra il solo capace di interessare anche il pubblico femminile, in genere poco interessato ai videogames.

In *Greenhouse*, insetti giganti, ragni e lombrichi, attaccano da ogni parte i fiori che crescono in una serra.

Il guardiano cerca in tutti i modi di sterminarli, correndo su e giù per la scala, con lo spruzzatore sempre pronto.

Ma deve fare molta attenzione, perché se spruzza troppo presto, l'insetto si ritrae, ma poi avanza di nuovo all'attacco.



MOTORBOAT RACE (Gran premio nautico - Casio CG 120). Ecco una buona occasione per rivivere favolose gare nautiche e, diciamolo francamente, per ammazzare il tempo. Il percorso è segnato da una doppia fila di boe che non vanno in alcun modo oltrepassate. Due cursori, posti alla base del portatile, permettono di regolare sia la velocità che le virate (a destra o a sinistra).

Dall'uso ottimale dei due cursori dipende la possibilità di vittoria; infatti gli avversari sono regolati dal computer e, come è noto, i computers non sbagliano, quasi mai. Naturalmente la parte più difficile, ma anche quella più emozionante, è costituita dalle virate. Bisogna però fare molta attenzione a non finire in «mare».

SNOOPY (Nintendo). Ecco tornare, nella versione «Panorama screen» gli eroi delle strips di Charles Schulz, i Peanuts, che dalle pagine di *Linus* hanno fatto la gioia di intere loro generazioni. I Peanuts non sono personaggi d'azione, anzi molto spesso la comicità scatta grazie alle battute, a molti sottintesi. Difficile rendere graficamente un umorismo che si affida volentieri alla parola. E così la Nintendo propone diverse storie da inserire nei suoi «Game & Watch»: in una, Snoopy, cerca di colpire le note musicali che provengono dal pianoforte di Schroeder. Tanta sollecitudine serve per tutelare il sonno profondo del suo consigliere spirituale, l'ineffabile Woodstock. In un'altra, versione «Widescreen», Charlie Brown effettua un servizio tennistico e Snoopy deve arrampicarsi su di un albero per ricevere la palla, che ogni volta acquista velocità. L'effetto panoramico è il frutto di uno specchietto che riflette a favore del giocatore il piccolo schermo del gioco, il quale si situa a metà strada fra la versione da tavolo e quella tascabile.



GAMES
E DA TAVOLO

MICKEY MOUSE (Nintendo). In questo tascabile, Topolino (tra due anni si celebrerà il suo cinquantenario e cinema, televisione, fumetti e ora anche i videogames, gli tributeranno tutto l'onore che si merita!) è alle prese con quattro galline che depongono le loro uova a una velocità vertiginosa, in scivoli posti sotto il pollaio. Sotto gli occhi esterefatti di Minnie, Topolino deve correre da una parte all'altra del minuscolo schermo, afferrando al volo le uova nel suo cestello. Le quali uova spesso cadono in terra e, rompendosi, liberano pulcini che corrono via. La Nintendo propone il gioco di Topolino nella serie «Widescreen», che però, a dispetto del nome che vuol dire «schermo ampio», è la più tascabile di tutte. Anzi ci troviamo di fronte al tascabile per eccellenza, a una felice combinazione di gioco e di orologio, al passatempo che si può estrarre nei momenti più impensati e riempire alcuni minuti di noia o di angoscia.





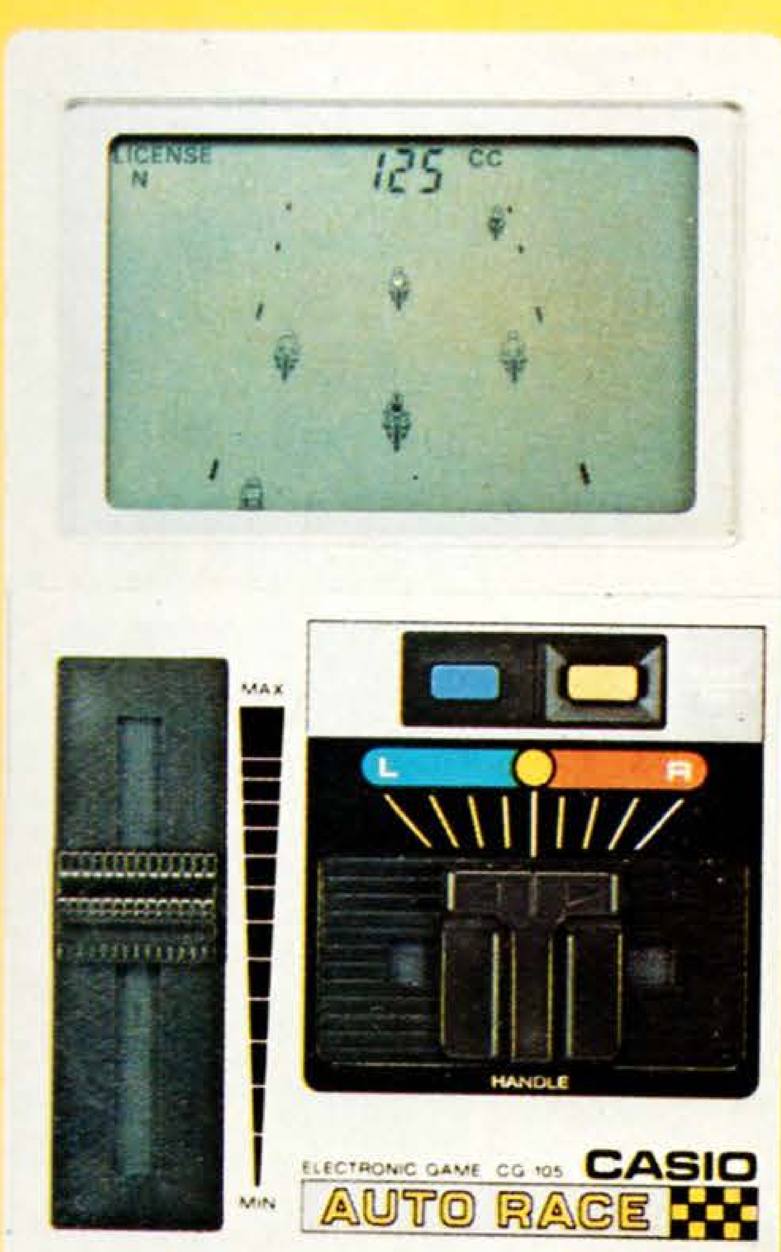
FIRE PANIC (La fuga dalle fiamme - Casio CG 22). Nato da una costola dell'*Inferno di cristallo* questo pocket game (grande quanto un pacchetto di sigarette) propone per i momenti di distensione... una fuga dalle fiamme. Il giocatore si scontra con il computer che, questa volta, veste i panni dell'incendio; agendo sui due pulsanti bisogna portare in salvo il maggior numero possibile di malcapitati, aiutandoli ad arrampicarsi su di una scala. Un elicottero è pronto a raccogliere quei fortunati che raggiungono la sommità della scala. Sembra facile ma i gesti umanitari perdono di significato quando costa poco farli. Ecco allora fiamme infernali che incalzano dal basso, e materiale infuocato che piove dall'alto: salvare vite umane diventa sempre più drammatico! Grande soddisfazione per chi ci riesce, e records graditi come medaglie al valor civile.

Il gioco è alimentato a celle solari.

GRAND PRIX (Casio CG 105). I maniaci delle Guzzi, delle Honda, delle Yamaha, i fanatici della classe 500 cc, e anche quelli della 350 e della 125, i patiti dei circuiti di Misiano, di Monza, di Zolder e di Fuji non si lasciano sfuggire questa corsa motociclistica miniaturizzata che vede alla partenza ben 49 concorrenti di valore mondiale.

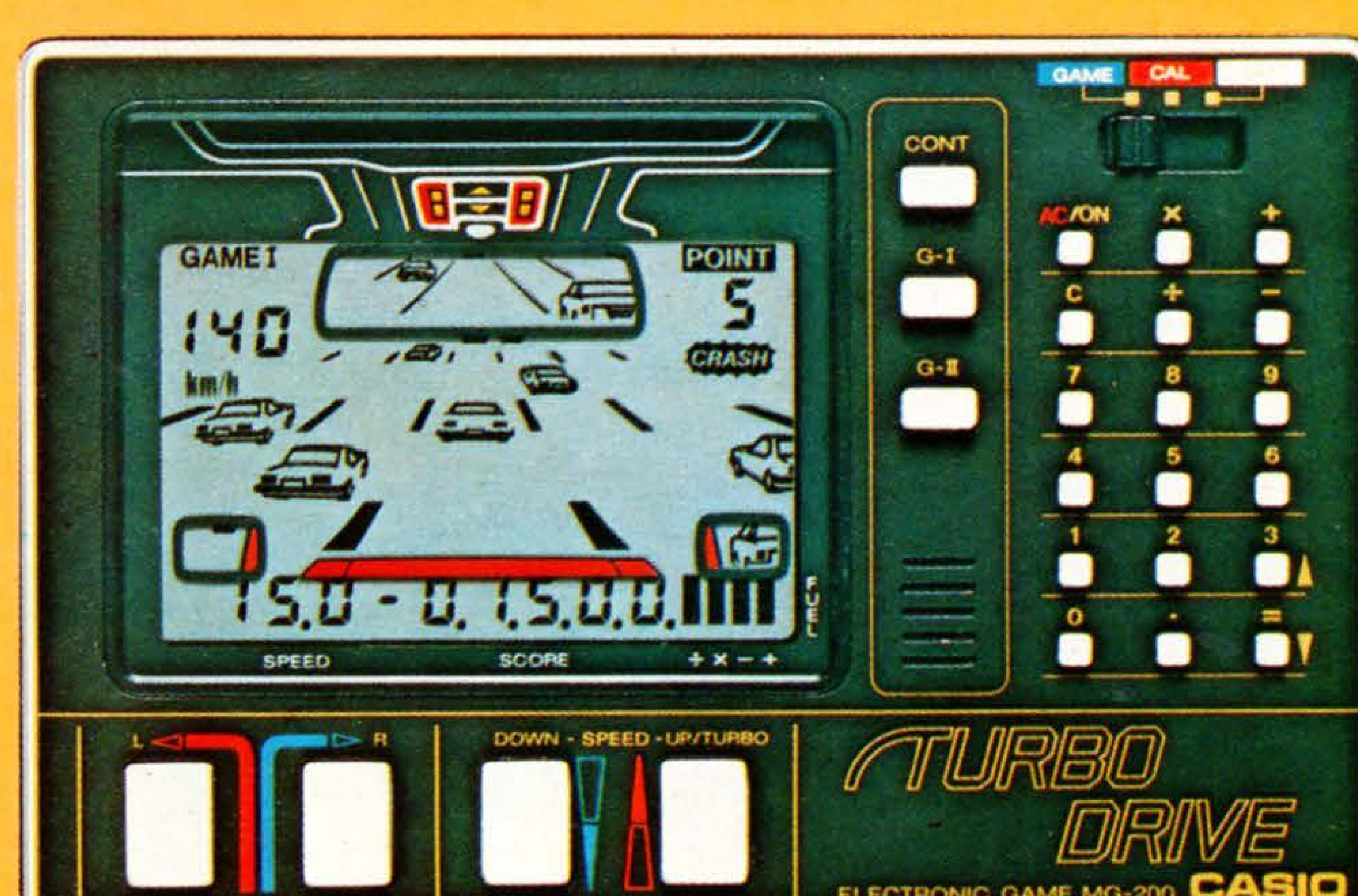
Il giocatore, previa selezione, può gareggiare in diverse categorie e cilindrate, regolando in modo progressivo e continuo, per mezzo di due cursori, sia la velocità del mezzo che la sua inclinazione in curva.

Degno di nota è l'effetto realistico che la Casio ha saputo ottenere anche su un piccolo schermo a cristalli liquidi.

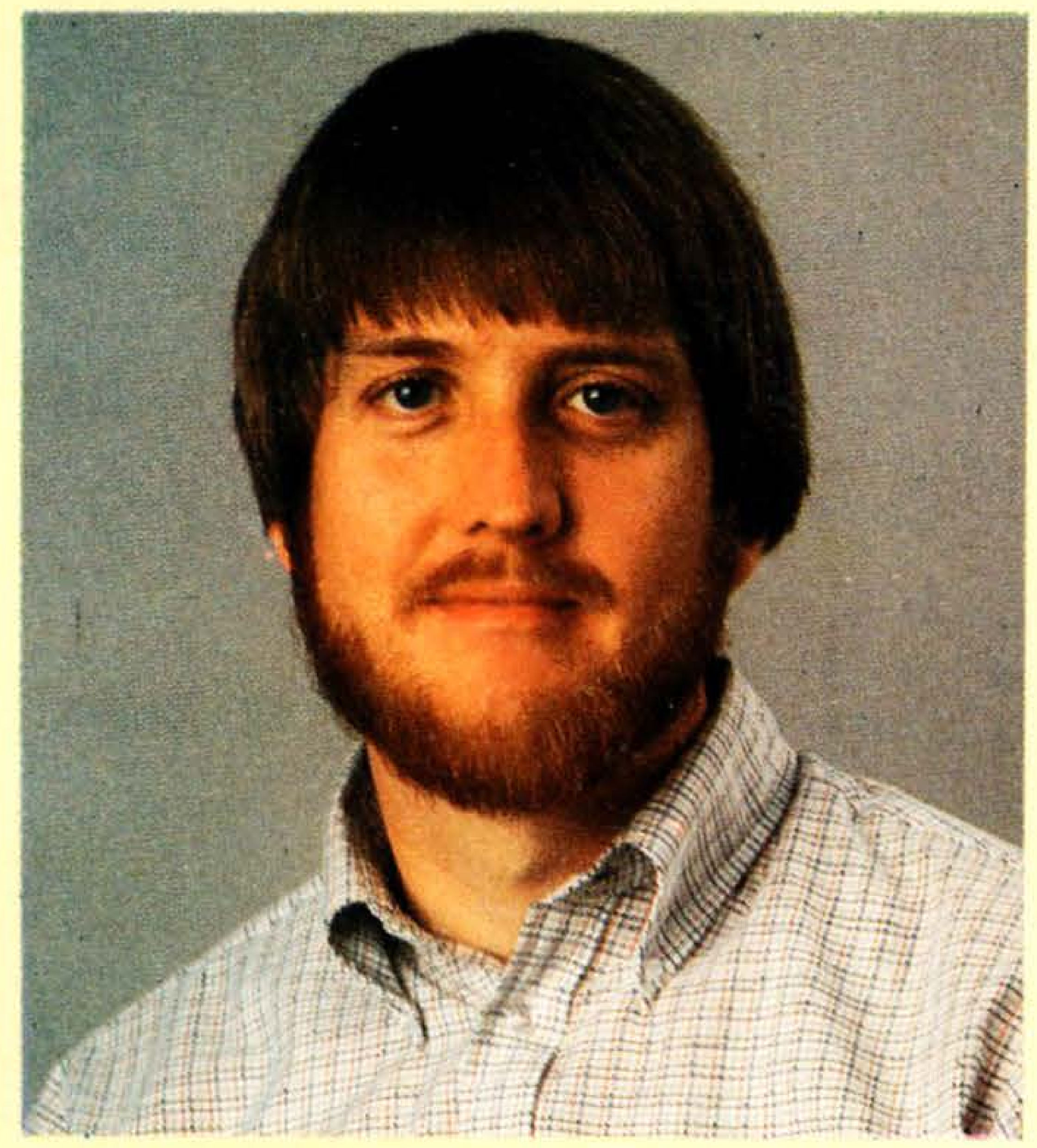


TURBO DRIVE (Attenti alla polizia - Casio MG 200). In uno scenario tipico da autostrada a tre corsie viene simulato un posto di guida con tanto di tachimetro (l'indicatore di velocità), di spia della benzina e soprattutto di specchietto retrovisore. Il gioco consiste nel percorrere un certo tratto di strada senza commettere infrazioni, tenendo d'occhio il carburante e sorpassando chi ci precede, dopo aver guardato lo specchietto retrovisore. Se si superano i limiti di velocità arriva l'auto della polizia che, inevitabile, affibbia una multa (pagata in perdita di punti).

Questo tascabile è dotato anche di un minicalcolatore che esegue le quattro operazioni fondamentali.



INTERVISTA:
PITFALL VA ALL'UNIVERSITA'



David Crane, creatore di «Pitfall» e di «Decathlon», è stato invitato a tenere una conferenza sui videogames. Ecco la straordinaria cronaca di quella giornata tra le insospettabili mura di una università.

Questa intervista è eccezionale per almeno due motivi.

Il primo è che l'intervistato si chiama David Crane, uno dei più prestigiosi «creativi» di videogames, l'autore di «Pitfall», il grande trionfatore della stagione '83, di passaggio a Milano per presentare il suo nuovo game «Decathlon». Il secondo è che il luogo dove si svolge l'intervista è un'Università milanese, precisamente lo studio televisivo della Scuola Superiore delle Comunicazioni Sociali, dove Crane è stato invitato a tenere una vera e propria conferenza sui videogiochi all'interno di un seminario di studi sui medesimi.

Alcuni mesi fa, l'autorevole settimanale *Time* ha dato notizia di un importante convegno sui videogiochi tenuto presso l'Harvard Graduate School of Education di Boston: ebbene, la notizia aveva del sensazionale, perché era la prima volta che i giochi elettronici si offrivano come oggetto di una ricerca scientifica, era la prima volta che i videogiochi uscivano dal mondo ovattato dei giocattoli, della moda, del costume per subire una seria indagine. Non solo, i risultati della ricerca smentivano in gran parte i tanti luoghi comuni («i videogiochi fanno male ai bambini, li intontiscono, li sottraggono agli studi, eccetera») che circolano sui videogiochi.

Con David Crane i videogiochi sono entrati nell'Università italiana: eccolo rispondere volentieri alle incalzanti domande di una sessantina di allievi.

Ci racconta il giorno in cui avvenne il suo primo incontro con i videogames?

Lavoravo in un'industria elettronica quando si cominciò a parlare di videogames. La cosa mi interessava, feci i primi disegni e... basta!.

Dice queste parole con semplicità, tradendo un'aria vagamente timida; le ore che passa davanti al computer gli inibiscono forse un po' i contatti umani ma gli conservano un aspetto da ragazzone simpatico. Ha i capelli biondi «a caschetto» e una barba né troppo lunga né troppo corta; è gentile, molto cortese con tutti. Nel suo campo è una specie di Spielberg o di Falcao o di McEnroe, insomma uno abituato a vincere e a fare i miliardi.

David Crane è nato nell'Indiana, ma è diventato poi californiano, per seguire le fortune dell'elettronica, dei computers e degli abitatori della Silicon Valley (questa valle un tempo era celebre per le prugne e si chiamava Santa Clara; adesso ospita le più grandi industrie di microprocessori, al silicio). Ha creato, in una formidabile progressione di perfezionamento e di successo, sette giochi ormai molto conosciuti: «Dragster» (gara automobilistica di velocità), «Fishing Derby» (una tranquilla pesca disturbata da uno squalo), «Laser Blast» (una guerra stellare), «Freeway» (una gallina deve attraversare il traffico nell'ora di punta), «Grand Prix» (circuito automobilistico), «Pitfall» (una difficile avventura nel cuore della giungla) e «Decathlon», tutti dell'Activision, di cui Crane è uno dei fondatori.

Quali sono le sue fonti di ispirazione?

Se vedo per strada qualcosa che mi colpisce o mi diverte comincio subito a pensare come trasformarlo in gioco. È la realtà la mia vera fonte d'ispirazione, è il luogo più comico che ci sia.



In alto, David Crane. A destra, la cartuccia americana di «Decathlon» e, qui a sinistra, una scena di questo gioco.

Quali gli ingredienti per un successo sicuro?

Vorrei subito precisare che quando un mio gioco ha successo, sono il primo a stupirmi perché non possiedo nessuna ricetta salvo il mio piacere, il mio divertimento personale. Non mi affido a ricerche di mercato, non seguo la moda; un gioco deve prima di tutto piacere a me, interessarmi, al di là di formule esterne.

Quali sono i tempi di realizzazione di un gioco?

Sono molto lunghi, variano da sei mesi a un anno, vale a dire da 500 a 1000 ore di lavoro. Bisogna infatti cominciare a prendere appunti dell'idea che si vuol realizzare, poi passare ai primi schizzi, a un vago disegno della scena; poi si passa alla parte più complicata che è la traduzione in linguaggio macchina delle varie fasi del gioco. In questo trasferimento dal foglio di carta al computer c'è già la possibilità di vedere se una trovata funziona o meno. Quindi ogni fase successiva è un continuo aggiustamento, una incessante variazione, una ricerca di miglioramento. Si procede a piccolissimi passi curando i movimenti, lo scenario, i rumori e tutto il resto. Naturalmente ogni puntino che si sposta è una nuova codificazione sul calcolatore e quindi il tempo sembra che non passi mai.

I tempi di saturazione di un gioco?

La gente si butta voracemente su un gioco che interessa (mediamente ci vogliono cento ore di allenamento per impratichirsi con competenza di un gioco), tralascia gli altri, diventa un po' monomaniaca per poi annoiarsi e abbandonarlo quasi definitivamente. Le tendenze del mercato ci suggeriscono che la vita media di un gioco è di un anno. Fa un po' malinconia dirlo, ma la popolarità di un gioco dura meno delle ore che ci vogliono per inventarlo. Del resto ci vuole più tempo per scrivere un libro che per leggerlo.

Qualcuno sostiene che i videogiochi sono un impoverimento per i bambini. Lei cosa ne pensa?

In quanto ad abilità manuale, a capacità di reazione, al rapporto occhio-braccio credo che i videogiochi siano un importante strumento di addestramento. Ma il problema vero è un altro: il videogioco non va preso in esclusiva, non deve diventare per il bambino l'unico strumento di passatempo, l'unica fonte di distrazione. Questo è il vero male, non il gioco in sé. Bisogna saper educare i bambini a coltivare altre passioni come la lettura o lo sport: in queste condizioni il videogame esalta tutte le sue capacità fantastiche, è un arricchimento, non un impoverimento. Questo discorso lo si è già fatto per la Tv in generale, per i cartoni animati; è normale adesso farlo anche per i videogiochi. Ecco, semmai il videogioco è un cartone animato che il bambino può animare ancora di più a suo piacimento. Sono convinto che rappresenta un passo decisivo per superare il tradizionale rapporto con la Tv. Con il videogioco il bambino o il ragazzo o l'adulto è un po' spettatore e un po' autore, perché è lui che determina lo svolgimento della competizione.

Che gioco preferiva, prima che fossero inventati i videogames?

Ah, giocavo spesso, soprattutto a tennis. E continuo a farlo.

In quante persone siete a fare questo nuovo mestiere o a praticare questa nuova arte?

Non più di 200; il nostro lavoro si chiama «designer» o «creative» o «artist», come volete.

Per favore, ci sveli la ricetta per diventare come lei!

Molto semplice: il creatore di videogames deve prima diventare un tecnico elettronico, poi un programmatore di computer, poi un artista, poi un musicista ma fondamentalmente dev'essere un po' «crazy», mezzo matto insomma.

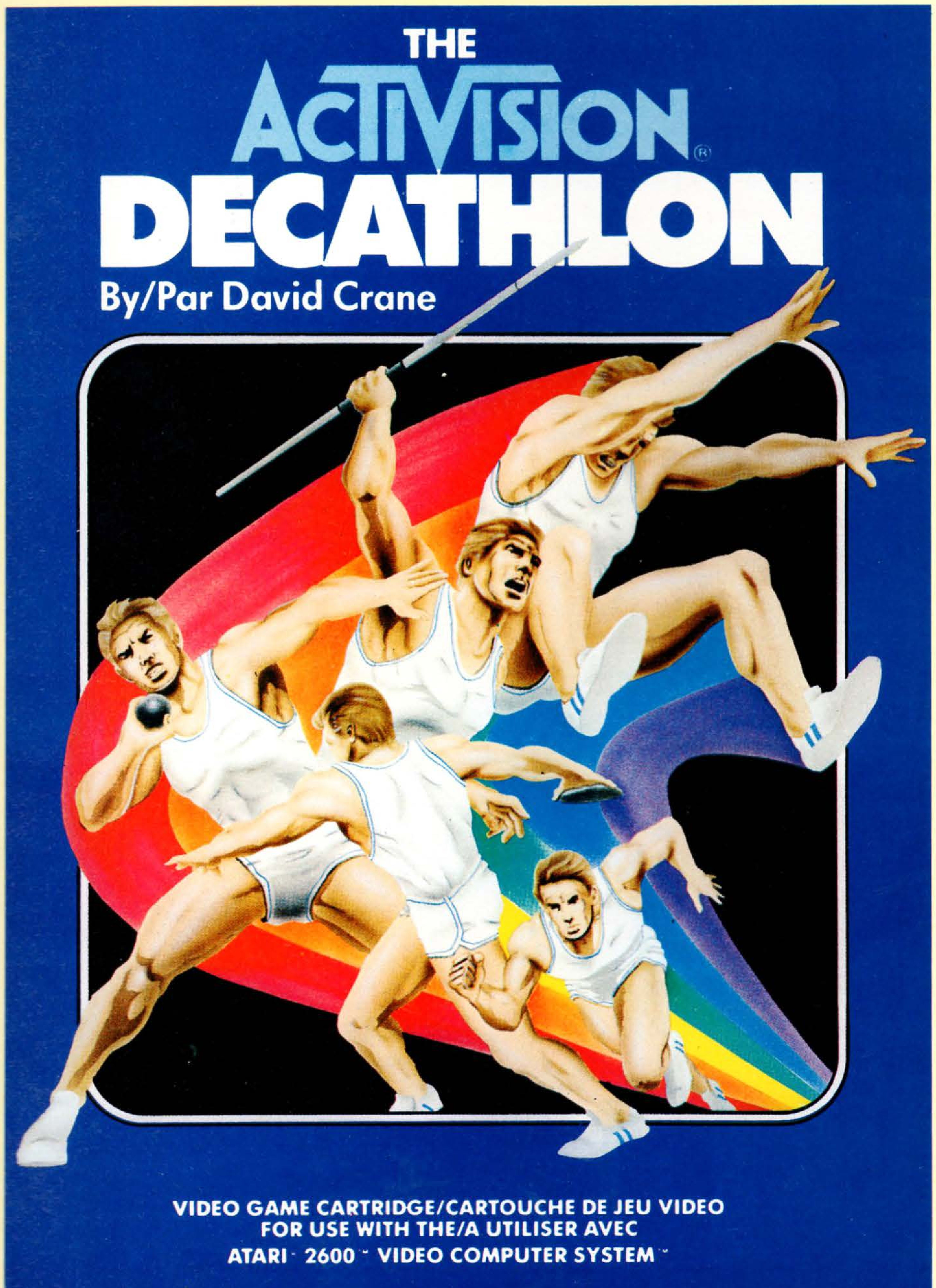
Quanto guadagna?

Abbastanza.

Qual è, secondo lei, l'età media dei giocatori?

Se lei pensa che io, quando faccio un gioco, immagini quale sia l'età ideale per adattarmi a questa categoria astratta si sbaglia, cioè io non lavoro così. Ripeto, un gioco deve soprattutto piacere a me, sperando poi che il gioco incontri il favore di tutti. Se lei si riferisce alle indagini di mercato, credo che il pubblico dei videogames sia soprattutto quello dei teen-agers.

Perché i suoi giochi hanno una scena quasi sempre realistica?

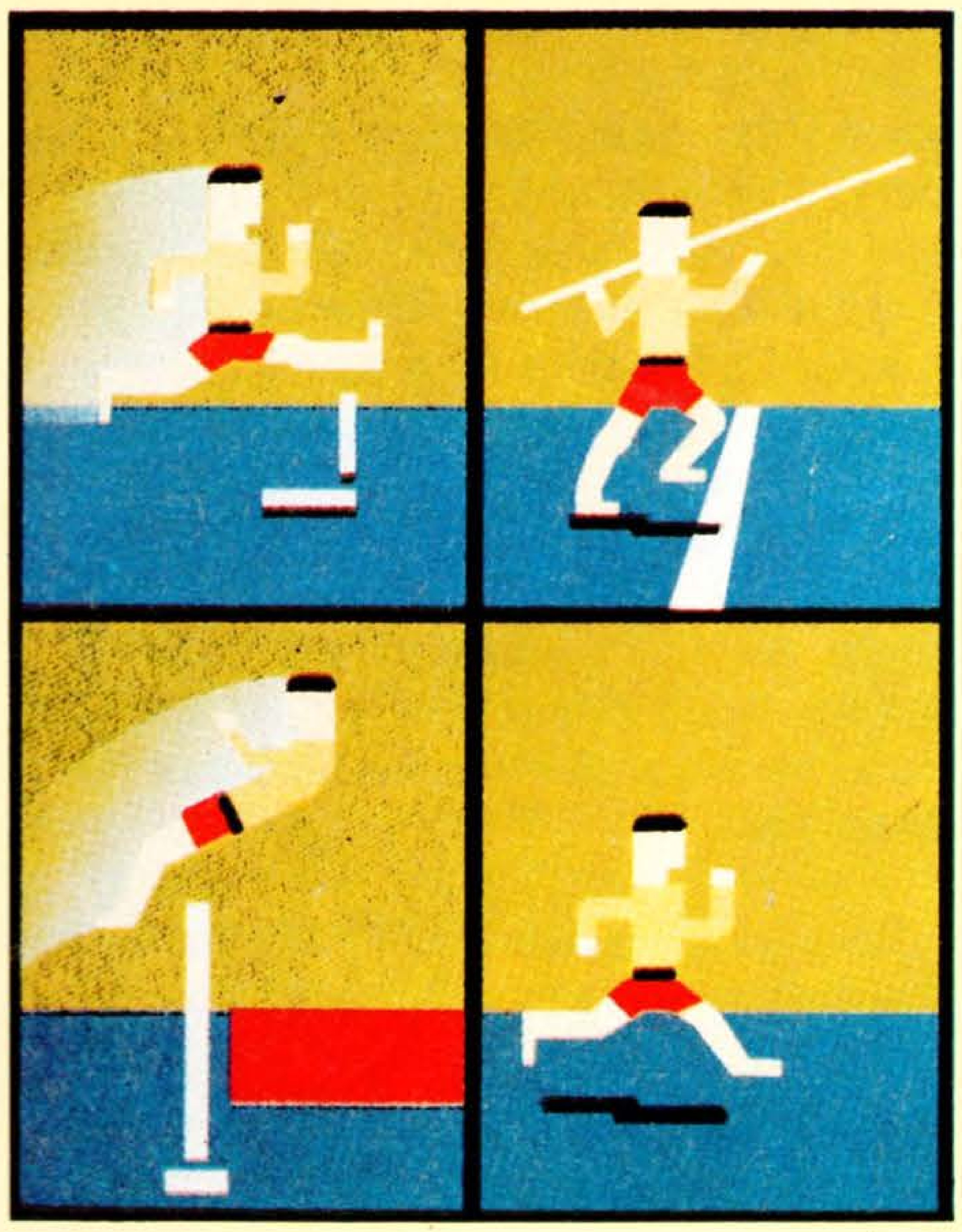


Essenzialmente per due motivi. Il primo, come ho già detto in precedenza, mi piace prendere spunto dalla realtà. «Freeway», ad esempio, è nato dall'osservazione di come la gente attraversa le strade a Chicago nelle ore di punta. Il secondo è un po' più complesso: io preferisco le scene realistiche, meglio tento di riprodurre il più realisticamente possibile lo scenario del gioco, i personaggi, gli eventi per un motivo fondamentale. Vede, io per realizzare un gioco devo partire dal massimo dell'astrazione e cioè dal processo matematico di computerizzazione. Devo studiare a lungo come è possibile matematicamente riprodurre delle scene: il computer conosce solo il linguaggio digitale (sì o no) e io dalla digitalizzazione devo giungere all'analogia, cioè alla riproduzione fedele della realtà. È una sensazione molto eccitante.

Quante ore lavora al giorno?

Ehm, aspetti, mi lasci pensare...lo lavoro probabilmente 46 ore al giorno. A parte gli scherzi, dico così perché molta gente lavora per molte ore e con molte interruzioni (alzarsi, mangiare, ecc.). Io preferisco lavorare molto duramente, ma non per molte ore.

Che cosa prova quando vede qualcuno che si diverte con i suoi games?



Sono molto contento di vedere che altri sono contenti.

Come si fa a giocar bene?

Practice, practice, practice! (pratica e poi pratica e ancora pratica!).

Ma i videogames hanno veramente una funzione didattica?

Allora: è ormai provato che i videogames sviluppano molto la memoria, aiutano a controllare la coordinazione dei movimenti, stimolano i tempi di reazione, ma tutto questo, perché abbia un buon esito, deve avvenire quasi in maniera inconscia. Io sono convinto che un ragazzo impara di più se non ha l'impressione che qualcuno gli sta insegnando qualcosa. Io non voglio fare giochi «per la scuola» perché credo che la spontaneità sia il fondamento della buona didattica. Non ci devono essere imposizioni, almeno nei giochi.

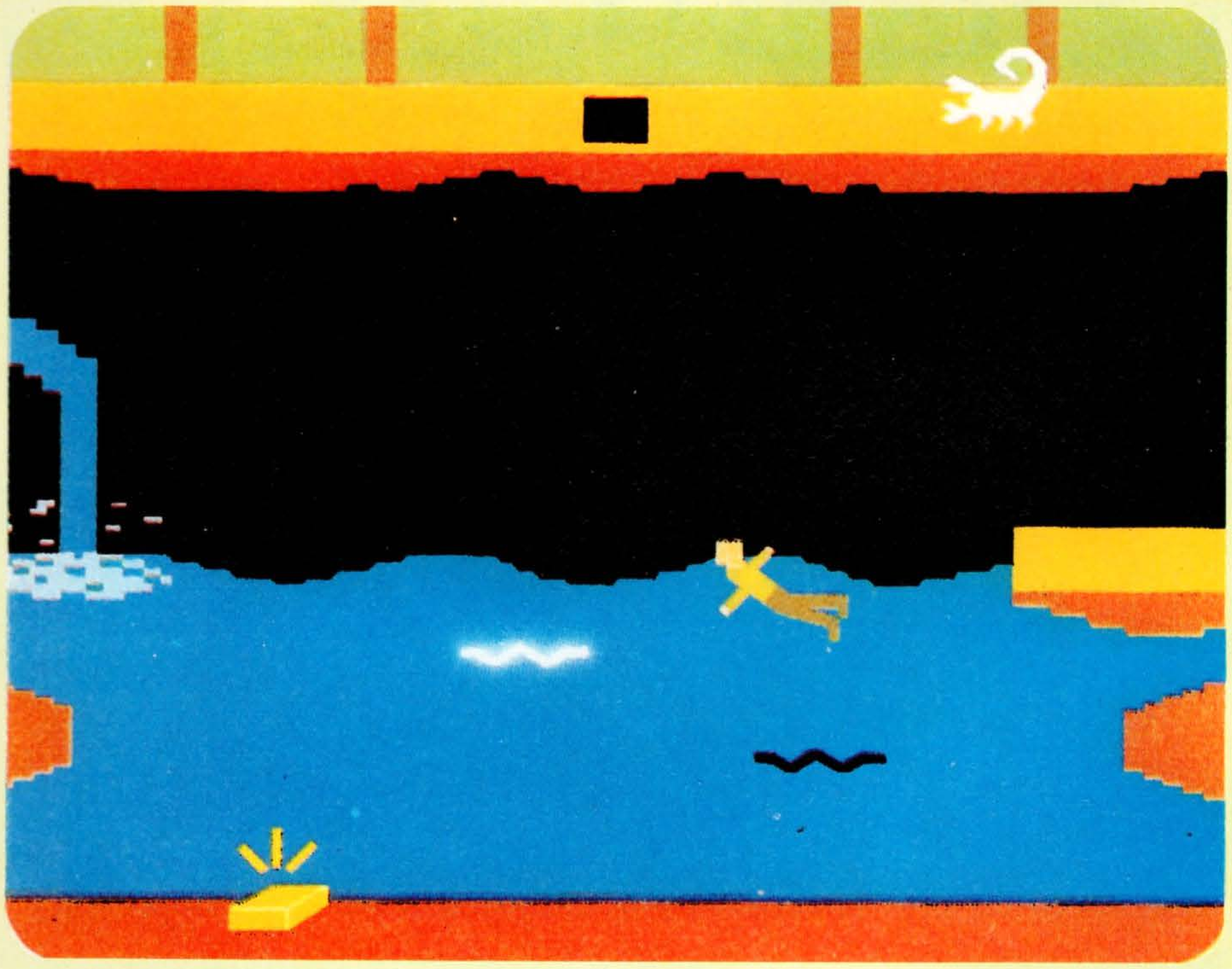
Scusi la domanda personale, ma quanti anni ha lei?

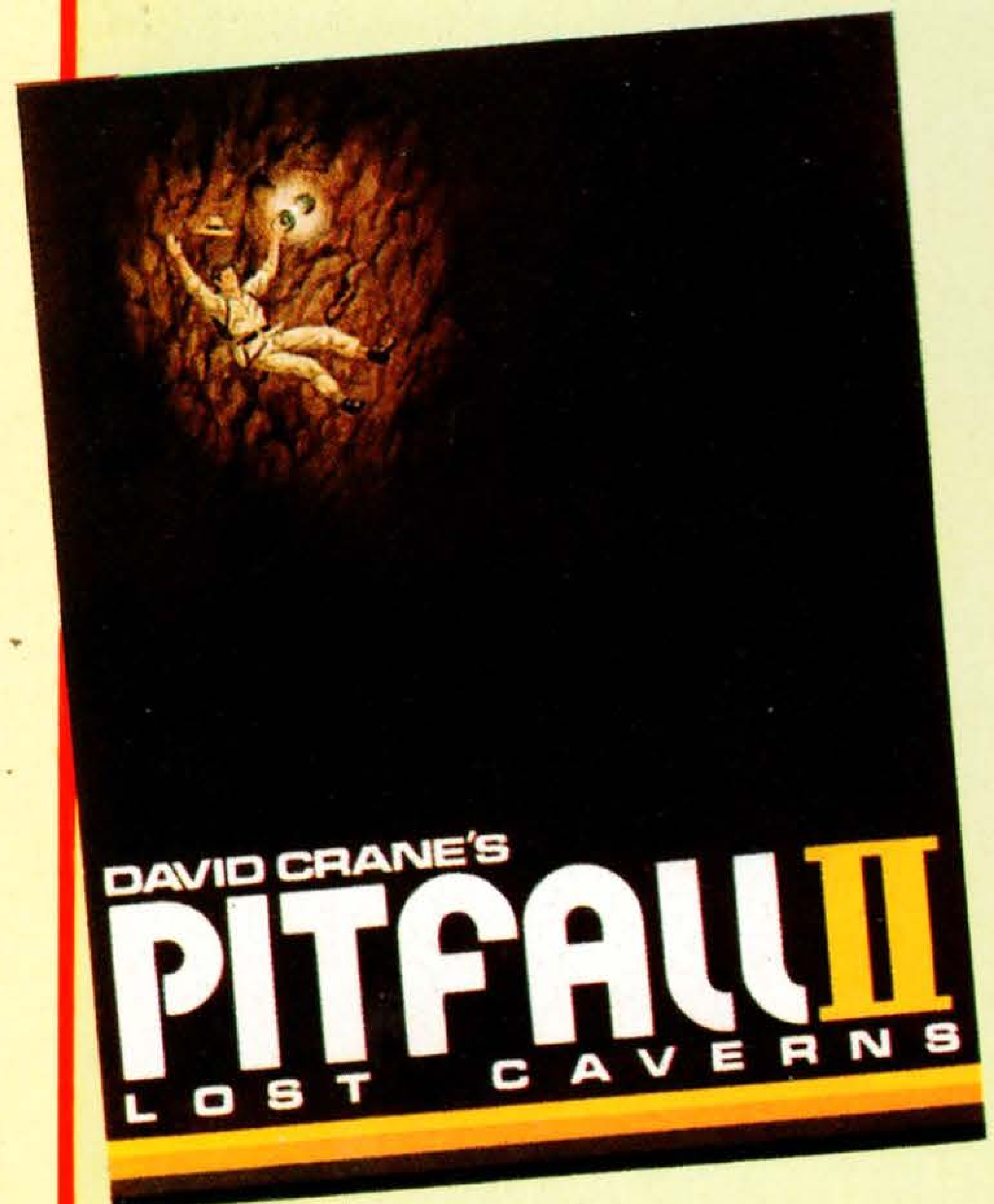
Ho 29 anni e fra pochi giorni ne compio trenta!

Un lungo e spontaneo applauso (almeno con i creatori di giochi non ci devono essere imposizioni) si leva dalla platea. Molto intimidito e contento David Crane ringrazia, si dice soddisfatto di questa sua conferenza e viene subito rapito dai responsabili dell'Activision italiana. Speriamo riesca a vedere qualcosa di Milano, qualcosa di divertente che possa ritornarci sotto forma di videogioco. Intanto un gruppo di studenti, caduta ogni inibizione, comincia a far saltare in lungo e in alto il piccolo atleta di «Decathlon». A scopo didattico, naturalmente. — Aldo Grasso

È ARRIVATO «PITFALL II»!

Seguendo la fortunata tradizione dei film di successo, anche «Pitfall» raddoppia. Con un colpo a sorpresa David Crane ha annunciato l'imminente uscita della seconda parte delle avventure del suo eroe, Pitfall Harry, che, intanto, ha già raggiunto la vetta dei tre milioni di cartucce con «Pitfall I». Abbandonato lo scenario della giungla, Pitfall Harry è partito alla ricerca dei favolosi tesori degli Incas. Lo ossessiona un leggendario tesoro, il Raj Diamond, nascosto nel sotterraneo paradiso perduto di





una delle più importanti civiltà precolombiane (questo Pitfall assomiglia sempre di più al professor Indiana Jones, il ben noto «predatore» dell'arca perduta!); non è solo in questa impresa: si accompagnano a lui, infatti, il nipotino Rhonda e Quicklaw, un timido gattino. A volte, i due gli sono d'aiuto, a volte gli fanno perdere tempo prezioso: eh sì, perché la Lost Cavern è enorme, piena di passaggi tortuosi e di dirupi mozzafiato; i pericoli non si contano! La caverna dove si trova il tesoro degli Incas è larga ben otto schermi e ha ventisette livelli di profondità; Pitfall Harry ha così modo di esibirsi nel suo più vasto repertorio atletico: corre, salta, scala pareti, nuota e qualche volta è costretto a volare (aggrappato a un pallone volante). Né può mancare una colonna sonora ricca di percussioni e di ben tre voci distinte. Insomma gli ingredienti per bissare il successo di «Pitfall I» ci sono proprio tutti; come prima, più di prima.

Dove trovare il Repro Vision Center più vicino

ARZIGNANO (VI)
VIDEO PLAY - Via G. Bonazzi, 14
AVELLINO
Il Circo di Festa - Viale Italia, 36 D/E
BARI
Laterza F.lli - Via Sparano, 136
BERGAMO
Caldara Angelo - Viale Papa Giovanni, 49
CATANZARO
Gioca Model - Via M. Greco 70/72
CIVITAVECCHIA
Regal Casa - Corso Marconi, 10
CUNEO
Casati s.n.c. - Corso Nizza, 15
Gival - Via Roma, 44
FORLÌ
Tutto per il bimbo - Via G. Regnoli, 15
GENOVA
Computer Center - Via S. Vincenzo, 29 R
Centro Gioco Educativo - Corso Buenos Ayres 3 R
La Befana di Baccanti - Via Assarotti, 9
La fata dei bambini - G.ria Mazzini, 15 R
GORIZIA
Casa del giocattolo - Corso Italia, 28
LADISPOLI (Roma)
Gioca e studia - Viale Italia, 55
LECCO
Teorema di Tedeschini - Corso Martiri, 17
LIVORNO
Mondanelli Oreste - Via Ricasoli, 52
LUGO DI RAVENNA
Sogno del bambino - Via Baracca, 70
MILANO
Enar Vulcano - Viale Monza, 2
Oldani - Via Cola di Rienzo, 2
Sordini G. Carlo - Via Palmieri, 23
Supergames - Via Vitruvio, 28
MODENA
I giochi dei grandi - Via Matteotti, 20
NAPOLI
Bambino Giochi Elettronici - Via Arangio Ruiz, 48-50
Casa mia - Via F. Cilea, 115
Leonetti Ciro - Via Roma, 350
Troise Mario - Via M. Piscicelli, 25
PADOVA
Testi cav. Ferruccio - Via Santa Lucia, 23
PALERMO
Galleria del Giocattolo - Via Napoli, 55
PARMA
Hobby Center - Via P. Torelli, 1
PESCARA
Passeri Biagio - Via N. Fabrizi, 28
PISA
Hobby Centro - Via Borgo Stretto, 57
ROMA
Criel Model - Via Gregorio VII, 115/117
Del Marro s.r.l. - Via Appia Nuova, 169
Ferracuti Marisa - P.zza Medaglie d'Oro, 69/70
Galleria Tuscolana - Via Quintilio Varo, 15/19
Il Compiuter - Via Albalonga, 42/44
Lastaria Pasquale - Viale Reg. Margherita, 210
Marzi Otello - Piazza F. Carli, 4
Piromalli Luigi - Via Casilina, 459
Primi passi - Via Bevagna, 35/37
Selvaggio Damiano - Via dei Castani, 167
Simoncini Fernando - Via Vitt. Emanuele, 169
Styl Baby - Via Torrevecchia, 100
SANREMO
Pon Pon - Corso Matteotti, 140
TERNI
Stefanoni Erminio - Via C. Colombo, 3
TORINO
Calto s.r.l. - Via Massena, 77
Centro Giochi Educativo - Via Cernaia, 25
Games Center - Via B. Galliari, 4
Milly & Lalla Baby Shop - Corso Peschiera, 291
SEI Via Cibrario - Via Cibrario, 6
UDINE
Il Giocattolo 2 - Via Mercato Vecchio, 29
Supergiocattolo - Viale Volontari della Libertà, 20
VENEZIA
Ravagnan Carlo - S. Marco, 2428
VERONA
Giocare - P.tta Portichetti, 9
VITERBO
Mastro Geppetto - Via Matteotti, 55

Per le zone attualmente non servite, richiedete informazioni presso il Distributore esclusivo per l'Italia:

La Mini Miniera s.a.s.
Via M. Peano, 19 - 12100 Cuneo - Tel. (0171) 65.400

home vision®

NUOVO - UNICO - RIVOLUZIONARIO

Il primo ed unico sistema di registrazione di cartucce per Videogiochi



← Cartuccia Home Vision
compatibile VCS ATARI®
Disponibili oltre 20 titoli
2-3 nuovi ogni mese.

← Repro Game Home Vision
In dotazione ai Repro Vision Center. Permette di registrare un gioco in massimo 4 secondi.

← Repro Cart Home Vision
Su questa speciale cartuccia si possono registrare, uno dopo l'altro, tutti i giochi Home Vision.

Questo è il Repro Vision System!

Eccone i costi:

Repro Cart con gioco + 1 Cartuccia	L. 150.000
Tessera del Club Home Vision (facoltativa)	L. 20.000
Ogni registrazione (con tessera del Club)	L. 5.000
Calcolando 20 registrazioni nel 1984	L. 100.000

Con sole 270.000 lire avete la possibilità di divertirvi con oltre 20 videogiochi nuovi e vi resta la Repro Cart per altri 1000 giochi.

Chi vi fa giocare così tanto con così poca spesa?

Inoltre:

16 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 55.000
4 cartucce compatibili ATARI®	cad. L. 35.000
8 cartucce compatibili COLECO ™	L. 73.000

COME CONQUISTARE LA POLE POSITION

Ogni tanto appare sul mercato un gioco che immediatamente diventa la pietra di paragone per tutti gli altri dello stesso tipo. «Donkey Kong» è il massimo tra i giochi basati su scalate e arrampicate in mezzo alle insidie. «Defender» è la battaglia spaziale per eccellenza. Con «Pole position», Atari ha introdotto nel mondo dei games un'altra pietra miliare: un giro di qualificazione sul prestigioso circuito Fuji e vi renderete conto che le videogare automobilistiche sono veramente cambiate (in meglio!).

Come un pilota di Formula 1 vi si chiede di portare a termine una gara mozzafiato di 2709 miglia, in lotta con il tempo e con gli altri partecipanti.

Se vi piazzate abbastanza bene nelle qualificazioni sarete ammessi alla gara vera e propria, inoltre, il risultato delle prove determinerà la vostra posizione di partenza, tra le otto disponibili. Solo i piloti più abili hanno diritto alla «Pole position».

IL CIRCUITO

All'inizio del gioco vi viene mostrata una pianta del circuito. Iniziate su un lungo rettilineo, la prima curva a destra è piuttosto acuta e conduce in un'altra a sinistra meno pronunciata e più facile. Questa è seguita da un'altra curva a destra che vi porta al punto più difficile del percorso: un tornante a sinistra che metterà a dura prova l'esperienza dei piloti più abili.

La curva finale è lunga e graduale e vi riporta al rettilineo iniziale. Come nei veri circuiti ci sono dei segnali stradali ai lati del percorso che vi mettono in guardia prima delle curve, vedrete inoltre cartelloni pubblicitari e perfino lo scenario montagnoso del Fuji sullo sfondo. Non fatevi distrarre dal panorama, attenzione, avrete bisogno di tutta la vostra concentrazione.

IL PUNTEGGIO

Con un buon giro di qualificazione avrete accumulato 10.000 punti.

Se il giro viene compiuto in meno di 73 secondi (che scattano con una velocità doppia rispetto a quella reale), vi verrà data una posizione di partenza e dei punteggi secondo il seguente schema:

TEMPO	POSIZIONE	BONUS
58.50	1	4000
60.00	2	2000
62.00	3	1400
64.00	4	1000
66.00	5	800
68.00	6	600
70.00	7	400
73.00	8	200

Ogni macchina superata durante la gara vale 50 punti. Inoltre al passaggio davanti alla bandiera a scacchi, riceverete 200 punti per ogni secondo inferiore al tempo massimo di qualificazione.

IL GIRO DI QUALIFICAZIONE

Il modo migliore per affrontare il giro di qualificazone è sfruttare al massimo le proprie risorse. Questo significa usare le marce alte al momento giusto e poi mantenerle. Infatti, dato che c'è minor traffico nel giro di qualificazione che nella gara vera e propria, cercate di tenere il pedale dell'acceleratore schiacciato quasi per tutta la corsa, eccetto nel famoso tornante a sinistra. Al segnale verde di partenza, assicuratevi che la macchina sia in una marcia bassa e l'acceleratore schiacciato il più possibile.

Tenete d'occhio il tachimetro e passate alla marcia più alta quando raggiungete le 100 miglia all'ora.

La prima curva può essere pericolosa sulle 180 miglia all'ora, ma con un po' di pratica imparerete come tagliarla per non sbandare. Dato che non c'è traffico, avvicinatevi a questa curva dal centro del tracciato e anticipatela leggermente. Raddrizzate immediatamente la macchina come entrate nel piccolo rettilineo che segue.

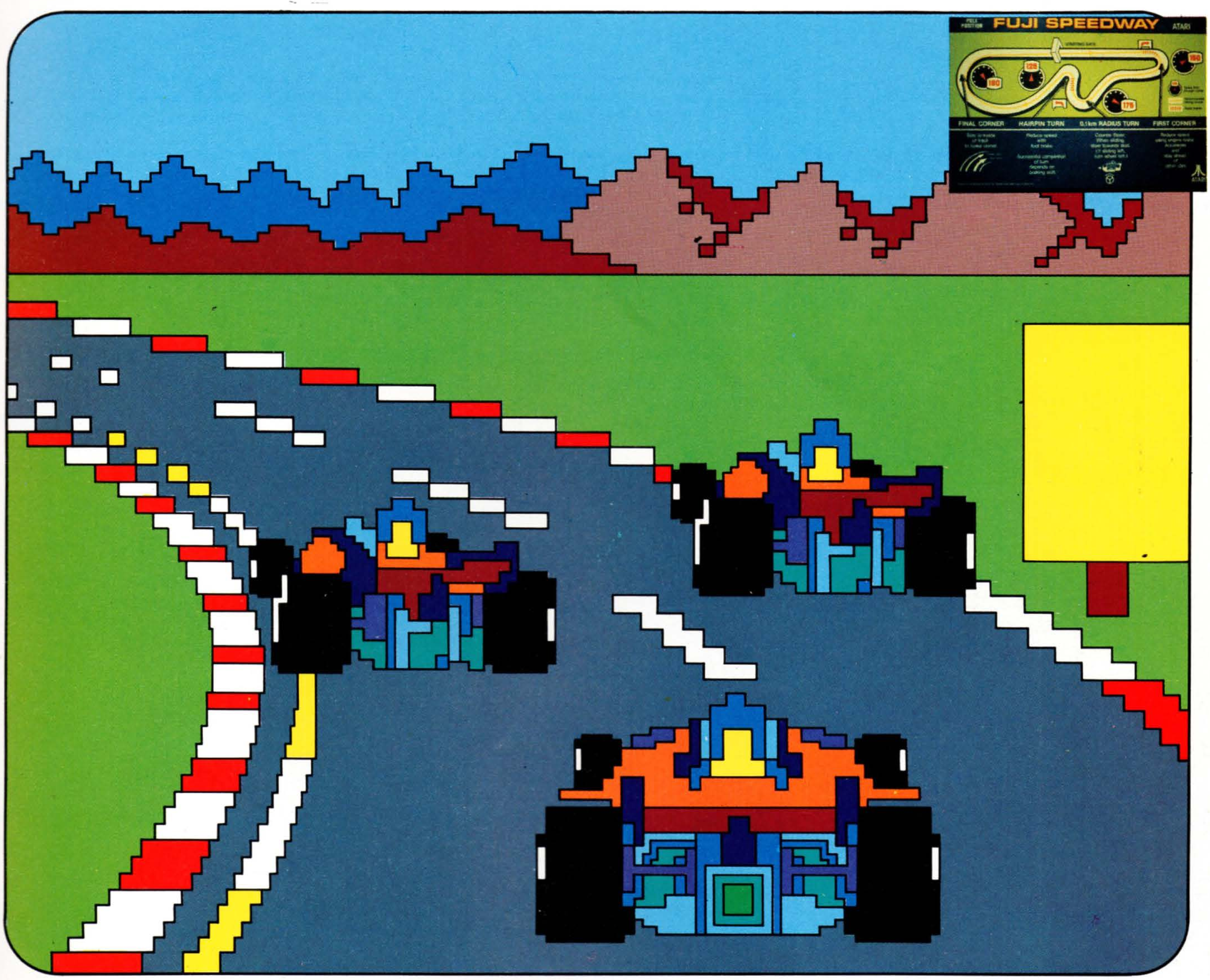
Le due curve seguenti (sinistra e destra) si possono prendere a tavoletta, anche se dovete superare alcune macchine per farcela. Per superare in curva, posizionate il pilota sulla corsia libera e tenete le ruote stabili mentre superate l'altra macchina.

I cambi di corsia devono essere fatti gradualmente, ricordate che a 180 miglia all'ora un piccolo movimento delle ruote può essere determinante. Come arrivate al tornante pericoloso, dovete inevitabilmente ridurre la velocità per non schiantarvi contro gli altri concorrenti.

Se prendete questa curva troppo velocemente potreste anche uscire di strada andando a schiantarvi contro un cartellone pubblicitario di «Centipede». In entrambi i casi il cozzo è violentissimo e il risultato grafico spettacolare, ma comunque non vale la pena di lasciarci la pelle! Quando vedete la curva avvicinarsi, mollate leggermente l'acceleratore. Questo vi permetterà di distanziare le altre macchine quanto basta per buttarvi rapidamente a sinistra e infilare la curva senza perdere troppo tempo.

La curva successiva e il rettilineo finale non dovrebbero darvi alcun problema se siete cauti e mantenete un controllo stabile sul pilota. Questo è particolarmente importante se dovete infilarvi tra due macchine, a mo' di filo nella cruna dell'ago: se c'è spazio sufficiente buttatevi senza esitazione in mezzo al tracciato e lanciatevi in mezzo alle due macchine tenendo le ruote ben ferme.

Nonostante vi vengano dati da 90 a 120 secondi per portare a termine il giro di qualificazione, per essere ammessi alla gara è necessario avere un tempo massimo di 73 secondi.



Il pericoloso tornante a sinistra, in prossimità del cartellone pubblicitario «Centipede», è il solo punto del circuito in cui non dovete assolutamente schiacciare l'acceleratore. Lo spazio che divide le due auto davanti a voi è in genere sufficiente per il sorpasso.

LA CORSA

La corsa ha inizio con otto macchine disposte su due file. I numeri due, quattro, sei e otto sono allineati sulla corsia di sinistra, uno, tre, cinque e sette sulla destra. Anche se riuscite a farvi strada in questo gruppo, incontrerete ancora traffico andando avanti nella gara. Durante la corsa, gli altri concorrenti spesso cambiano corsia, quindi state pronti a spostarvi di conseguenza. Non appena vi rendete conto che la macchina più vicina alla vostra vi sta tagliando la strada, spostatevi gradualmente sulla corsia che si sta liberando. Incontrerete anche dei punti in cui il fondo è bagnato, dato che non interferiscono sulla velocità e sulla stabilità della macchina, non tentate di evitarli.

A meno che non siate partiti dalle prime due posizioni, dovrete aprirvi un varco nel gruppo che vi precede. Tentate di mantenere la velocità costante per tutta la durata della corsa, per quanto vi è possibile. Uno degli errori più comuni è scalare le marce quando non è strettamente necessario, se dovete rallentare per evitare una collisione, usate il pedale del gas.

L'unico punto in cui dovete scalare è il tornante a sinistra. Poco prima di infilare quella curva, lasciate il pedale del gas e inserite la marcia inferiore, una volta dentro, tagliatela il più possibile e quando vi rendete conto di avercela fatta, mettete la marcia più alta e tirate fino al traguardo.

ESTENSIONE DEL GIOCO

Se riuscite a completare il primo giro nel tempo concesso (di solito 73 secondi) vi verranno aggiunti 45 secondi al tempo non utilizzato e potete continuare la gara. Quando attraversate la linea del traguardo e guadagnate il tempo aggiunto, non rallentate, se riuscite a completare un altro giro, avrete diritto ad altri secondi supplementari. Potete continuare a correre per 3 o 4 giri, dipende dal meccanismo interno del gioco. — *Roberto Guerra*

Minimo punteggio potenziale: 60.000.

CON UNA BACCHETTA MAGICA FERMATE CENTIPEDE

In questo gioco VCS Atari lo schermo è pieno di funghi e la vostra bacchetta magica è piazzata in un angolo del quadro in basso. Un grosso centopiedi entra dalla parte alta dello schermo e quando incontra un fungo, salta alla fila inferiore, cambiando direzione. Altri insetti come ragni, scorpioni e mosche infestano questo orticello.

FUNGHI

Un fungo può essere colpito tre volte prima di essere distrutto.

Dato che i funghi valgono solo 1 punto, non sono un obiettivo fondamentale. Sparate pure a raffica sull'orticello, ma non concentratevi sui funghi.

CENTOPIEDI

Ci sono due tipi di segmenti che compongono il centopiedi: il corpo e la testa. I segmenti della testa valgono di più di quelli del corpo.

Ogni volta che sparate ad un segmento colpendolo, si trasforma in fungo. Se c'è un pezzo del corpo dietro a quello che avete appena colpito, si trasforma in testa. Quando un centopiedi raggiunge il fondo dello schermo, comincia ad arrampicarsi verso l'alto, ma si ferma a un quarto della strada. Se non lo uccidete, vi intrappolerà nel vostro settore dell'orticello.

INSETTI

Il ragno entra sempre da un lato dello schermo ad altezze ogni volta diverse, facendo scomparire tutti i funghi che tocca.

Ricordate che il ragno non cammina all'indietro, una volta che vi ha superato, siete al sicuro dai suoi attacchi. Quando colpite un ragno, il punteggio è inversamente proporzionale alla distanza tra il ragno stesso e voi. Ciò significa che più siete vicini al momento dello sparo, maggiore è il punteggio. La mosca appare solamente se sono rimasti troppo pochi funghi nel vostro settore. Parte dall'alto dello schermo e man mano che scende «pianta» funghi freschi sulla via. La prima volta che colpite una mosca, smette di produrre funghi ma cade ad una velocità doppia. Il secondo colpo la elimina definitivamente.

Lo scorpione non appare sullo schermo finché non avete raggiunto i 10.000 punti. Entra da un lato dello schermo e lo attraversa velocemente, se lo colpite prima che abbia finito la sua corsa vi accaparrate 1000 punti! Gli scorpioni che riescono a compiere la loro traversata orizzontale, si lasciano alle spalle una striscia di funghi velenosi che emettono una schiuma bianca. Quando un centopiedi tocca un fungo avvelenato impazzisce e si butta sul fondo dello schermo. Questo è un pericolo grosso, quindi cercate di neutralizzare gli scorpioni.

STRATEGIA

Cercate di abituarvi all'uso dei comandi, dovreste riuscire a mantere il controllo del movimento del «cannone» nello spazio di una monetina. All'inizio è meglio sparare in continuazione, ci sono poi dei momenti in cui sono richiesti tiri precisi e centrati, ma per ora non preoccupatevi di quello.

Per prima cosa tenete il vostro settore libero dai funghi che sono pericolosi in quanto permettono ai centopiedi di avanzare verso il basso.

Posizionate il «cannone» in cima a un fungo basso e tenete premuto il bottone fuoco. Distruggerete non solo i funghi sopra di voi ma anche quelli direttamente sotto. Se fate sparire troppi funghi, cominceranno a cadere le mosche e dato che non avete bisogno di ulteriori distrazioni, vi conviene lasciare un piccolo gruppo di funghi intatti. Finché questi resistono, voi sarete liberi dalle mosche.

Dopo che avrete giocato un po' di volte, vi renderete conto che certe particolari configurazioni di funghi significano grane in arrivo.

Se vedete che una fila di centopiedi continua a cadere da una piccola parte dello schermo, fate sparire i funghi da cui il centopiedi prende la spinta, interrompendo la formazione che gli permette di accelerare la discesa. Alcune formazioni di funghi sono invece vantaggiose, una delle migliori è chiamata «a imbuto». Sparate ai centopiedi mentre si trovano tra due colonne di funghi o tra una fila di funghi e il bordo esterno. In una situazione come questa, (vedi illustrazione) il centopiedi è costretto a scendere lungo una traiettoria perfettamente verticale. Se vi trovate direttamente sotto, colpite prima la testa e inevitabilmente il resto dei segmenti cade nella vostra linea di fuoco.

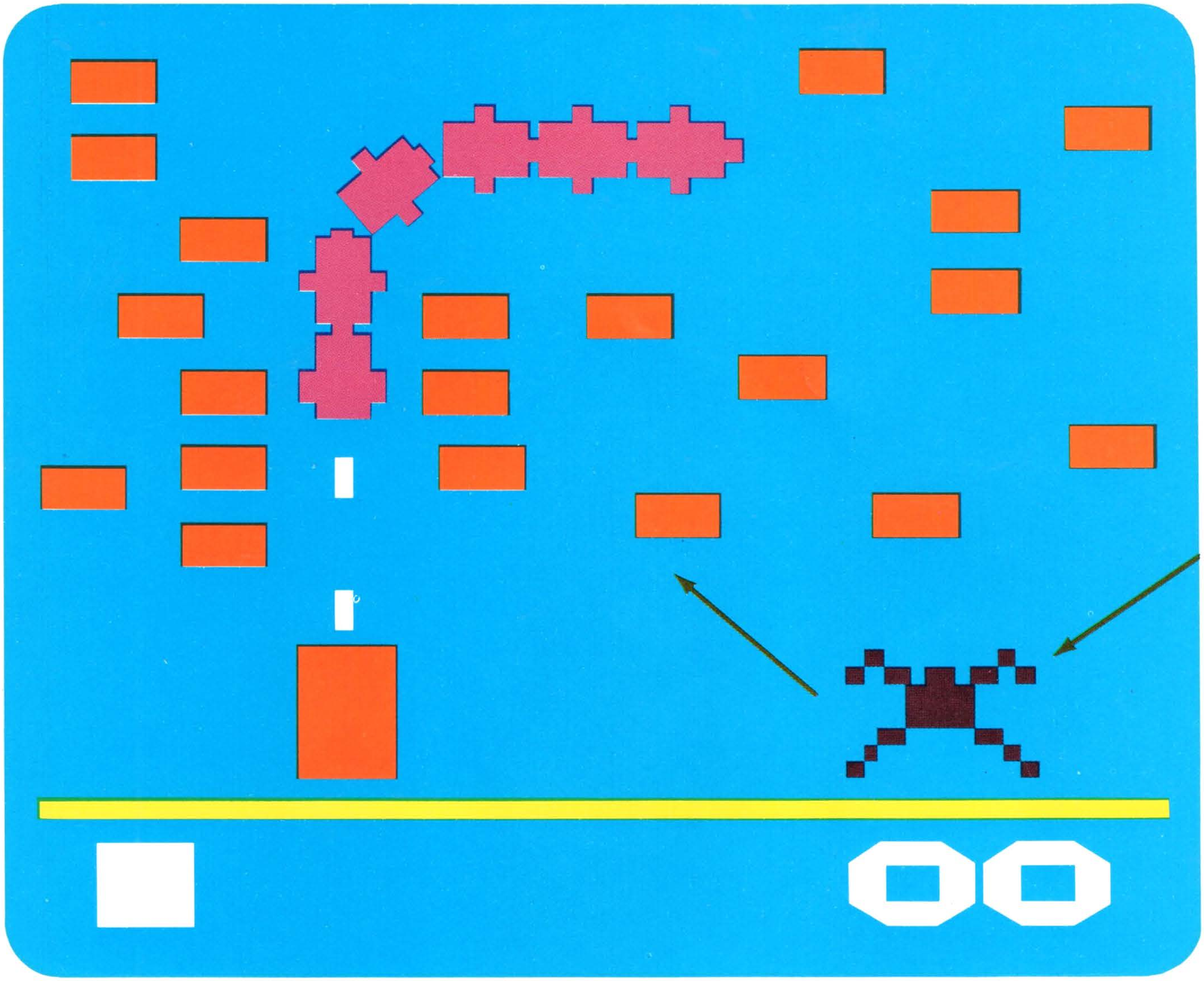
Sebbene i funghi valgano solo un punto quando vengono distrutti completamente, possono valere 5 punti se, perdendo la bacchetta magica, li distruggete parzialmente.

Sparate un po' a casaccio in mezzo ai funghi, ogni tanto. «Centipede» è un gioco di priorità. Se avete molti obiettivi, per prima cosa occupatevi sempre del centopiedi più basso.

PUNTEGGI

I ragni possono farvi guadagnare 300, 600 o 900 punti. Alle prime ondate si può tranquillamente lasciarli sospesi per un po' e sparare all'ultimo momento. Se aspettate che il ragno sia molto vicino prima di colpirlo, il punteggio aumenta sensibilmente. Questa tecnica però può diventare pericolosa quando il gioco si fa più veloce.

Lo scorpione rappresenta il bersaglio più ambito di tutti, un trucco per colpirlo più facilmente è lasciare le colonne esterne libere dai funghi. Questo vi permette di estendere la poten-



Ecco la vantaggiosa formazione di funghi, chiamata «a imbuto». Cercate sempre di sparare al centopiedi mentre si trova tra due colonne di funghi o tra una fila di funghi e il bordo esterno. Se vi trovate subito direttamente sotto, colpite prima la testa e inevitabilmente il resto del corpo cade nella vostra linea di fuoco.

za del vostro tiro per tutta la lunghezza dello schermo. Spingetevi al punto più alto del vostro settore per ridurre la distanza tra voi e il vostro bersaglio. Se lo scorpione riesce ad avvelenare un gruppo di funghi, tentate di far sparire i funghi contaminati più in fretta possibile, tenendo d'occhio eventuali centopiedi impazziti.

Qualche volta, quando sparate a raffica contro un gruppo di centopiedi che si avvicina velocemente, è chiaro che non ce la farete ad eliminarli tutti prima che tocchino il fondo. In una situazione come questa è meglio scappare e spostarsi dalla loro traiettoria.

Quando un centopiedi tocca il fondo, salta alla fila successiva e riprende a salire sullo schermo, a quel punto raggiungetelo e sparate a volontà. Se non lo fate, sarà lui a raggiungervi.

Non dovreste mai smettere di sparare, solo in alcune occasioni è più opportuno calibrare il tiro, ad esempio quando la testa di un centopiedi ha raggiunto l'area inferiore dello schermo può essere fuori fase rispetto alle vostre raffiche e uscirne indenne.

Se aspettate che la testa passi sopra di voi, avete maggiori possibilità di colpirla.

Un altro trucco per colpire i centopiedi vicino al fondo è di piazzarsi sull'ultima fila, giusto sotto un fungo. Appena la testa del centopiedi si infila tra voi e il fungo, fuoco!

Dato che i vostri tiri vengono bloccati dal fungo, avete la certezza di poter sparare molto rapidamente. Il centopiedi inevitabilmente viene raggiunto dalla continua scarica di scintille e distrutto.

Ponetevi sempre come obiettivo il raggiungimento del massimo punteggio. Cacciate tutti gli scorpioni, sparate ai ragni quando si avvicinano e colpite i segmenti di testa e non del corpo del centopiedi. Ricordatevi, si tratta del vostro orto! — *Mike Davis*

Minimo punteggio potenziale: 100.000.

UN BRACCIO DI FERRO CON POPEYE

Con «Popeye», Nintendo è riuscito a combinare la simpatia dei personaggi, la semplicità della storia e il tema della violenza «non cattiva» di uno dei più famosi cartoni animati con una grafica lineare e un gioco eccitante, creando un'interessante sfida.

Si tratta di aiutare Popeye a conquistare Olivia raccogliendo cuoricini, note musicali e lettere come H.E.L.P. che cadono dalla parte alta dello schermo. Per rendere le cose interessanti, Popeye è continuamente minacciato dal suo eterno nemico, Bruto. Dalla sua parte, comunque, Popeye ha sempre un prezioso alleato: le fide scatole di spinaci. Ne ha a disposizione una per ogni «screen», e la durata dell'effetto-muscoli è di 10 secondi, in cui può mettere fuori combattimento Bruto e raddoppiare il punteggio.

Per far muovere Popeye avete a disposizione un joystick a quattro direzioni e un bottone da schiacciare. In ciascuno dei quadri del gioco, Popeye deve correre su e giù per le scale per cercare di prendere gli oggetti che cadono lentamente dall'alto.

PUNTEGGIO

Quando Popeye riesce a prendere un oggetto, il punteggio è determinato al livello su cui si trova: cuori, lettere e note valgono 500 punti se raccolti al livello più alto, 300 al terzo livello, 100 al secondo e 50 al livello più basso. Sotto il benefico influsso degli spinaci, tutti questi punteggi sono raddoppiati. Si guadagnano punti anche rompendo le bottiglie (100), dando un pugno all'uccellaccio (1000) mettendo un secchio in testa a Bruto (2000) o facendogli fare un volo nell'acqua (3000). Attenzione, prima di tentare quest'ultimo colpo bisogna assolutamente mangiare gli spinaci!

PRIMO QUADRO

Per completare questo primo quadro, Popeye deve raccogliere 24 cuori. Si può tenere il conto di quelli già raccolti tenendo d'occhio l'esterno della casa di Popeye, in alto a sinistra sullo schermo. In alto a destra c'è la casa di Olivia, che riporta le «vite» rimaste e il gioco in cui vi trovate.

Quando il gioco inizia, Braccio di Ferro si trova sulla parte sinistra del livello più alto, Bruto sarà un livello più in basso, sul lato destro. Aspettate in questa posizione finché Bruto attraversa, quando si trova quasi sotto Braccio di Ferro, muovetevi a sinistra. Questo vi permetterà di ripararvi sul lato destro dello schermo. A questo punto, Bruto scenderà al secondo livello spostandosi verso il centro e fermandosi. Spostatevi sul lato sinistro della piattaforma e colpite con un pugno il punching-ball che a sua volta urterà il secchio appeso al centro facendolo cadere in testa a Bruto e permettendovi di iniziare con 2000 punti. Mentre Bruto tenta di togliersi il secchio dalla testa, voi potete raccogliere i cuori lanciati da Olivia, saltando al terzo livello. Dopo aver preso il primo cuore, state pronti a respingere le bottiglie che vi vengono tirate dalla strega che spunta da destra.

Continuate ad acchiappare i cuori al terzo livello, scappando ogni tanto al piano di sopra per evitare Bruto. Non vi inseguirà mai fino al quarto livello ma se si trova direttamente di sotto può saltare e colpire a morte Popeye.

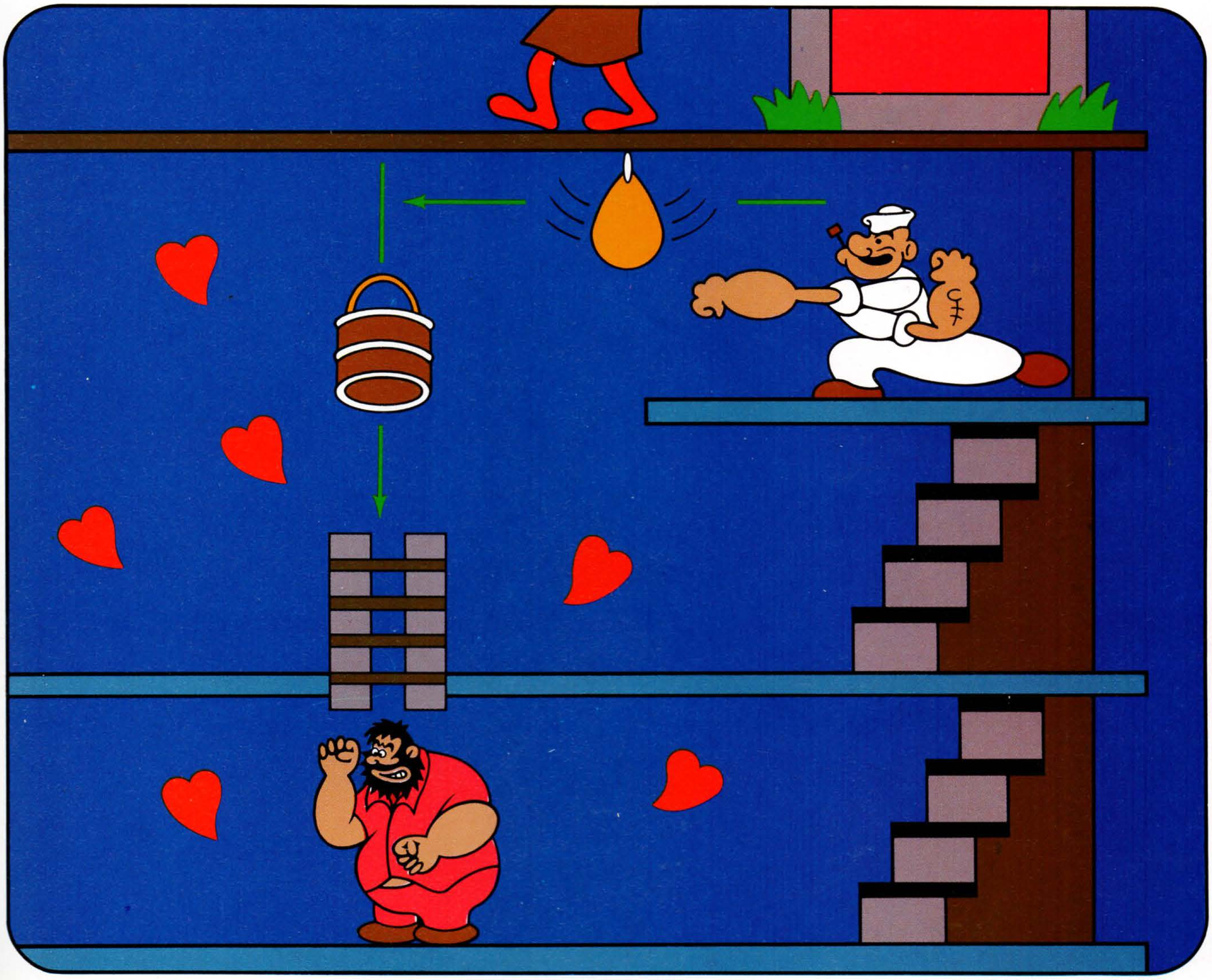
Quando i cuori cominciano a muoversi sotto il terzo livello, dovrete inseguirli. Questo è il momento giusto per prendere gli spinaci, che sono vicino alle scale, a sinistra sul secondo o terzo livello. Avvicinatevi con cautela perché il barattolo si sposta da un livello all'altro ogni 5 secondi. Quando raggiungete gli spinaci, Popeye diventa rosso e Bruto «sparisce». Se si trovano tutti e due sul terzo livello, Bruto scenderà al secondo. Bloccatelo portando la scala al centro dello schermo.

Se mangiate gli spinaci al secondo livello, salite al terzo e tentate la stessa tattica. Quando riuscite a dare un pugno a Bruto guadagnate 3000 punti e lo schermo lampeggia. Mentre Bruto è fuori combattimento, recuperate i cuori al livello più basso, salendo man mano verso i livelli superiori in cui il punteggio è più alto. Se un cuore raggiunge il fondo prima che Popeye lo raccolga, avete 8 secondi per recuperarlo prima che affondi in mare.

SECONDO QUADRO

Il compito di Popeye è raccogliere 16 note che Olivia lascia cadere dal lato superiore destro dello schermo.

Come al primo quadro, Popeye inizierà dal lato sinistro sul quarto livello. Il terzo livello ha un varco al centro che Bruto può attraversare. Popeye non riesce ad attraversarlo senza cadere al piano di sotto, ma in questo caso può ripararsi sotto la piattaforma. Spostate Popeye al terzo livello scendendo la scala, Bruto sarà al varco. Muovete velocemente Popeye avanti e indietro in un punto, finché Bruto non attraversa il campo spostandosi a sinistra. A questo punto riparatevi a destra e acchiappate le prime due note. Dato che Bruto non può coprirsi dietro di voi, è costretto ad attraversare di nuovo il campo per raggiungervi sulla destra. Se vi fermate, Bruto vi tirerà quattro bottiglie prima di attraversare. Per evitare questo, continuate a muovervi avanti e indietro e quando Bruto attraversa, riparatevi a sinistra. Continuate con questa tattica finché una nota non scivoli dal terzo livello. Come nel primo caso, questo è il momento giusto per man-



Mettetevi al riparo sul lato sinistro. Aspettate che Bruto si sposti al centro, quindi colpite con un pugno il punching-ball che di conseguenza farà cadere il secchio sulla testa di Bruto.

giare gli spinaci. Questa volta il barattolo si sposta tra il primo e il secondo livello, vicino alle scale, a destra. Dovete prenderlo al secondo livello. Dopo avere raggiunto gli spinaci salite al terzo livello. Riparatevi sul lato sinistro dello schermo e continuate a muovervi: incontrerete Bruto prima del varco o vi raggiungerà lui sul lato destro se Popeye cade al secondo livello. Non preoccupatevi, continuate sulla destra e attaccate Bruto mentre scende le scale. Usate per le ultime note rimaste la stessa tattica usata per la raccolta dei cuori.

TERZO QUADRO

Oltre a Bruto e alle streghe adesso arriva anche il fastidioso uccellaccio da cui vi dovete difendere. Evitando questi pericoli, Popeye deve raccogliere le lettere che formano la parola HELP (aiuto) che escono dalla bocca di Olivia mentre grida dalla coffa della nave su cui vi trovate. Non c'è modo di ripararsi questa volta, ogni livello, tranne il primo, ha un varco vicino al centro. Gli unici aiuti su cui Popeye può contare sono gli spinaci (sempre sulla destra) e una piccola piattaforma mobile che fa da ponte al quarto livello.

Popeye parte dal lato sinistro del quarto livello. Muovetelo a sinistra e colpite l'uccellaccio, guadagnandovi 1000 punti. Poi correte sulla piattaforma mobile per evitare Bruto. Quando si avvicina o quando cominciano ad arrivare le lettere, è il momento degli spinaci.

Vista la particolare struttura del quadro, probabilmente dovrete guadagnare il livello più alto e sorprendere Bruto saltandogli addosso attraverso un varco. Se pensate di non riuscire a raggiungerlo, cercate di accaparrarvi le lettere. State attenti che Bruto ora può scendere di due livelli con un salto. Comunque fate in modo che Popeye alla fine riesca a raggiungere la sua Olivia. — *Roberto Guerra*

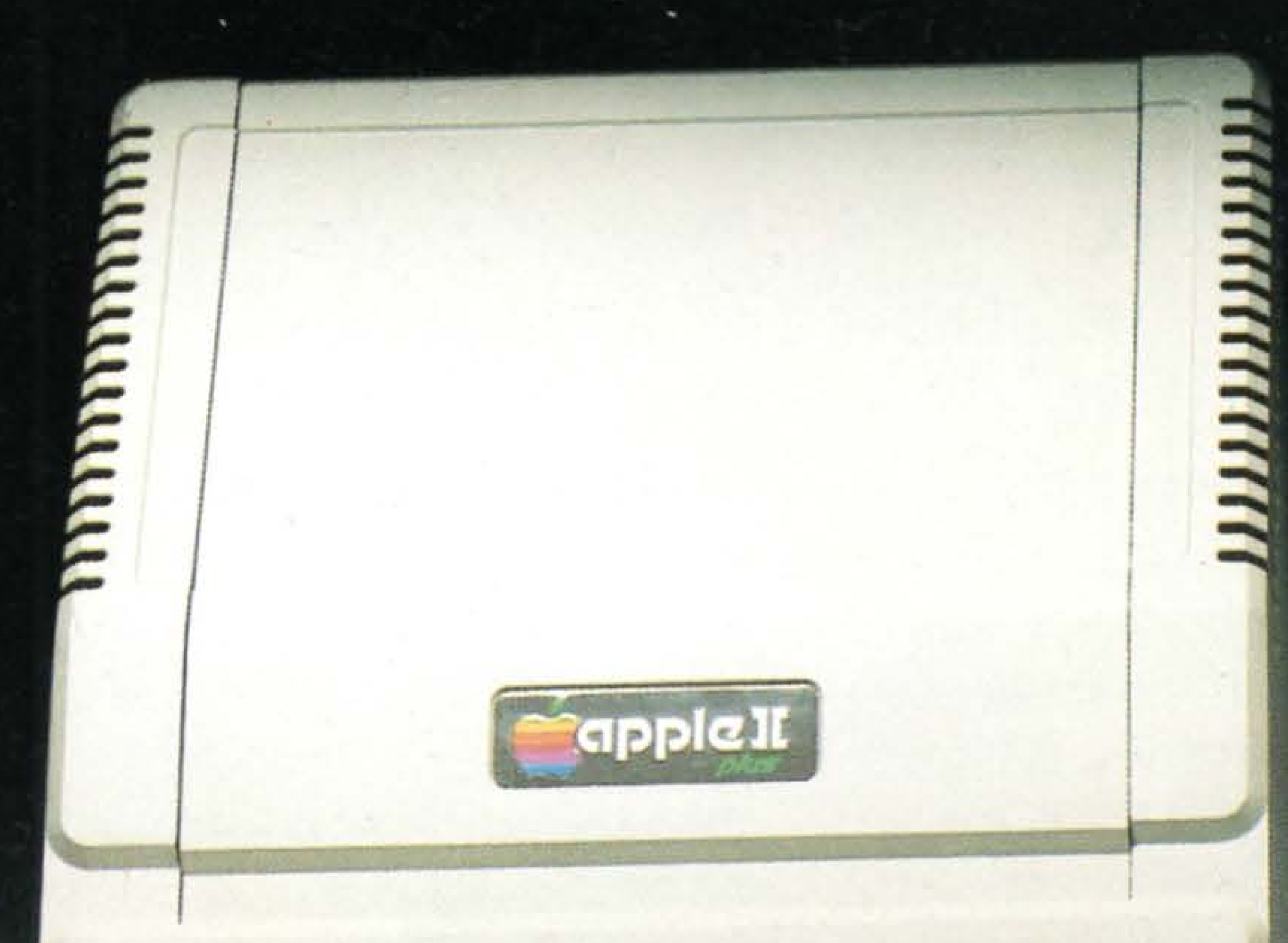
Minimo punteggio potenziale: 45.000.

QUAL E' IL COMPUTER MIGLIORE PER GIOCARE?

DAGLI STATES UN PANORAMA SULLE ULTIME TENDENZE DI MERCATO

CORRISPONDENZA DA NEW YORK DI MARTIN BASS

APPLE II



ATARI 1200 XL



Molta gente è restia ad ammetterlo, ma la motivazione principale nella decisione di comprare un computer è ancora il desiderio di giocarci. Ovvio, può darsi che molti vogliano anche mettersi alla prova facendo qualche tentativo di programmazione elementare, o imparare qualcosa sul funzionamento del computer o, ancora, usarlo per le possibili applicazioni domestiche, ma l'obiettivo reale rimane la possibilità di giocare. Se questo è un fattore determinante nella scelta del computer, la domanda più pertinente è: «Qual è il computer migliore per giocare?».

Le istituzioni. Apple e Atari sono usciti sul mercato alla fine degli anni Settanta, diventando subito le «macchine per giocare» per definizione, soprattutto grazie alla loro grafica ad altissimo livello.

Ciascuno vanta un degno seguito. I programmatori hanno sempre lavorato per entrambi, investendo migliaia di ore per riuscire a spremere al massimo la potenzialità di queste macchine.

Come risultato, ci sono ora più giochi e una maggiore varietà disponibile per questi due computer, che per qualunque altro.

E le previsioni per il futuro non sono diverse.

I nuovi arrivati. Da quando è uscito il Commodore 64 è stata stabilita una nuova unità di misura. Paragonabile per molti aspetti ai «Computer» con la C maiuscola, costa solo duecento dollari (preferiamo lasciare il valore in dollari per le ben note oscillazioni dei cambi monetari, *n.d.t.*), mentre l'Apple ne costa mille e duecento e l'Atari 800 circa trecento. È evidente come abbia fatto a vendere già un milione di pezzi.

Ma perché dovrebbe interessarci il numero di pezzi venduti dalla Commodore? Perché più se ne vendono, più redditizio diventa il mercato del «64» per le principali case produttrici di software, che fino ad ora hanno prodotto giochi quasi esclusivamente per Apple e Atari. Già più di cento giochi di successo sono stati riadattati per il «64», e alcuni sono prodotti specificatamente per questo sistema.



FOTOGRAFIA DI RICHARD FRIED

Dave Albert, della Penguin Software, che sta riadattando per il «64» l'intera linea di grande successo come «Spy Demise», dichiara che i produttori di software si stanno dando un gran da fare per progettare nuovi giochi per questo home computer.

Il Commodore 64, uscito quasi in sordina, può in realtà rivelarsi «l'Apple degli anni '80».

Che dire invece dell'IBM, del Timex-Sinclair 1000 e 2000, del Commodore Vic 20, dei computer Radio Shack e Bill Cospy special e del Texas Instruments 99/4A? Tutti buoni computer, ma con netti svantaggi per quanto riguarda il gioco.

Il prezzo dell'IBM PC, per esempio, è fuori dalla media per questo obiettivo; inoltre anche la gamma di videogiochi per l'IBM è piuttosto limitata. Ma se intendete acquistare un IBM per motivi di lavoro e non volete prenderne un secondo solo per giocare, esiste un'ottima soluzione. È il Quadlink della Quadram Corporation. Per seicento dollari questo accessorio permette all'IBM di operare come l'Apple.

La maggior parte dei giochi su disco per l'Apple è compatibile con il Quadlink legato all'IBM. È come comprare un Apple spendendo la metà. All'altro estremo della scala dei prezzi troviamo il piccolo Timex-Sinclair 1000, in vendita per meno di cinquanta dollari. Nonostante fosse nato come computer «per principianti», validissimo per imparare il linguaggio basic, oggi è più usato come console e per le centinaia di videogames su cassette prodotte per questo sistema. Sfortunatamente mancano suono e colore (che non sono stati trascurati nel TS-2000) e l'immagine si «disintegra» se guardata di lato.

"Non esiste un computer che gioca meglio di tutti gli altri: esiste però, tra i vari modelli in commercio, quello che meglio può soddisfare ogni vostra esigenza".

Per soli venticinque dollari in più si può prendere un Atari 400 o un Commodore Vic-20.

L'Atari è chiaramente superiore. I due modelli 400 e 800 sono perfettamente compatibili, e i giochi disponibili, su disco o su cassetta, funzionano su entrambi. Utilizzando lo stesso «chip» che determina colore e animazione straordinari sul modello 800, il 400 vanta anche notevoli effetti sonori. La differenza principale è che il 400 ha solo 16K di memoria mentre l'800 ne ha 48.

Una minore capacità di memoria non è un fatto molto importante, se siete appassionati dei games da bar adattati su cartuccia. Ma i giochi di avventura più elaborati sono di solito disponibili su disco e richiedono una memoria maggiore. La memoria del 400 può essere estesa aggiungendo un «disc drive» per soddisfare queste esigenze, ma visto il costo della memoria addizionale, tanto vale comprare direttamente l'800.

Con la linea Commodore la situazione è diversa: i due modelli (il Vic 20 e il 64) non sono compatibili. Entrambi utilizzano il linguaggio Basic, ma i codici usati per l'hardware non sono gli stessi. Anche la misura e la forma delle cassette è diversa e il «video chip» del Vic non è avanzato. Ciò, unito al fatto che la memoria del Vic è di soli 5K, riduce le possibilità di esegui-

L'HARDWARE DEI COMPUTER IN CIFRE

COMPUTER	RAM	LIBRARY	HIGH-RES	VOICES	CONTROLLER PORTS
COMMODORE 64	64K	discreta in crescita	320 x 200	3	2
VIC-20	5-32K	consistente	160 x 96	3	1
ATARI 400	16K	vasta	320 x 192	4	4
ATARI 800	16-48K	vasta	320 x 192	4	4
ATARI 1200	64K	vasta	320 x 192	4	2
ATARI 600XL	16K	vasta	320 x 192	4	2
ATARI 800XL	64K	vasta	320 x 192	4	2
APPLE 2E	64-128K	vasta	280 x 192	1	1
TI 44/9A	16-48K	limitata	256 x 192	1	2
TRS COLOR	16-32K	limitata	64 x 32	1	2

RAM = memoria ad eccesso casuale
LIBRARY = ludoteca (gamma dei giochi disponibili)
HIGH-RES = alta risoluzione (numero di punti visualizzabili sul video)
VOICES = voci, suoni diversi
CONTROLLER PORTS = porte seriali o paralleli, attacchi per periferiche,

re giochi complessi, con molti quadri e una grafica dettagliata. La memoria del Vic è estensibile e utilizza il «disc drive» del 64. Ma anche in questo caso varrebbe la pena comprare direttamente il 64. Entrambi i sistemi hanno comunque un suono eccellente. Se siete appassionati di giochi da bar o di quelli educativi il Vic soddisferà le vostre esigenze. Ci sono moltissime cassette disponibili e ogni giorno escono nuovi adattamenti.

Nonostante l'alto numero di pezzi venduti, la linea Radio Shack non è mai stata apprezzata dai disegnatori di videogames, di conseguenza la gamma di giochi disponibili è limitata e anche per questo la grafica lascia molto a desiderare.

Se invece state considerando l'acquisto di un TI 99/4A, chiedetevi questo: comprereste un computer da uno che vende stufe? Detto seriamente, il TI ha molti problemi nei rapporti con le case indipendenti produttrici di programmi.

Ben pochi giochi della Apple o dell'Atari sono stati riscritti per Radio Shack o per TI ed entrambi sono molto carenti di giochi software.

Poi ci sono i computer veramente nuovi: Aquarius della Mattel (in Italia già ritirato dal mercato, *n.d.r.*) per SV308 Spectravideo, e il gruppo kamikaze delle nuove importazioni giapponesi. Ciascuno di questi può diventare un incredibile successo o un fiasco colossale. È troppo presto per dirlo. Al momento ovviamente non hanno una grande varietà di giochi.

Un computer che sicuramente andrà bene è l'Adam della Coleco, che è in effetti la «macchina per i giochi» Coleco con una tastiera da computer, un'unità di memoria «wafer tape» e una stampante. È compatibile con tutti i giochi Coleco e anche con le loro versioni più sofisticate.

Diamo ora un'occhiata più da vicino. Apple, Atari, Commodore, questi sono i nomi da considerare.

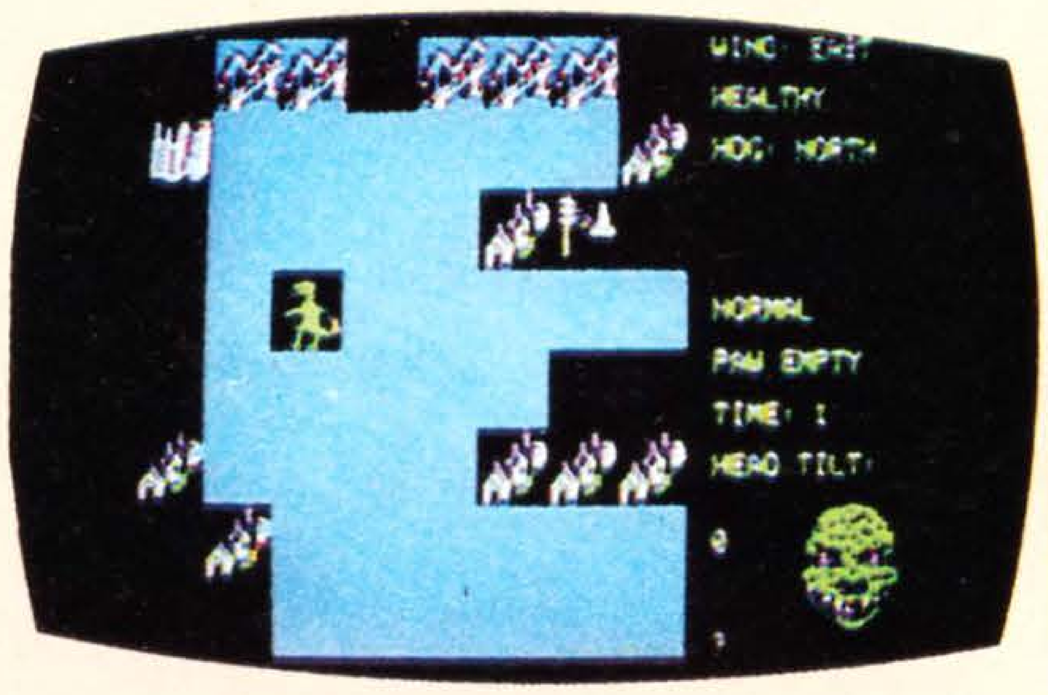
L'Apple è il più caro. Offre molti vantaggi? I programmatori della Penguin Software dicono che per il modo in cui si può utilizzare il «disc-drive» l'Apple risulta più adatto per i giochi elaborati: avventura e fantasia del tipo «Dungeons and Dragons», giochi di guerra e strategia militare, rebus spaccacervello.

Rispetto a tutti gli altri computer, Apple ha a disposizione la gamma più vasta di giochi di questo tipo.

D'altro canto, se preferite giochi da bar, labirinti, gare automobilistiche, arrampicamenti, salti ad ostacoli, battaglie spaziali tipo «spara a più non

GRAFICA A CONFRONTO

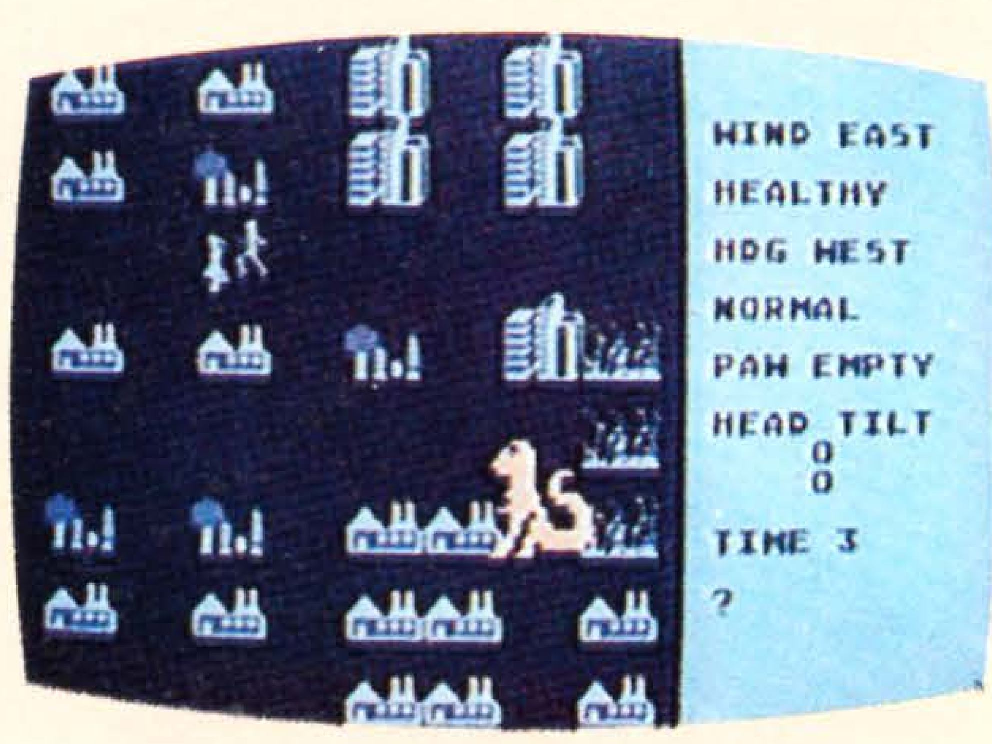
CRUSH, CRUMBLE AND CHOMP



APPLE

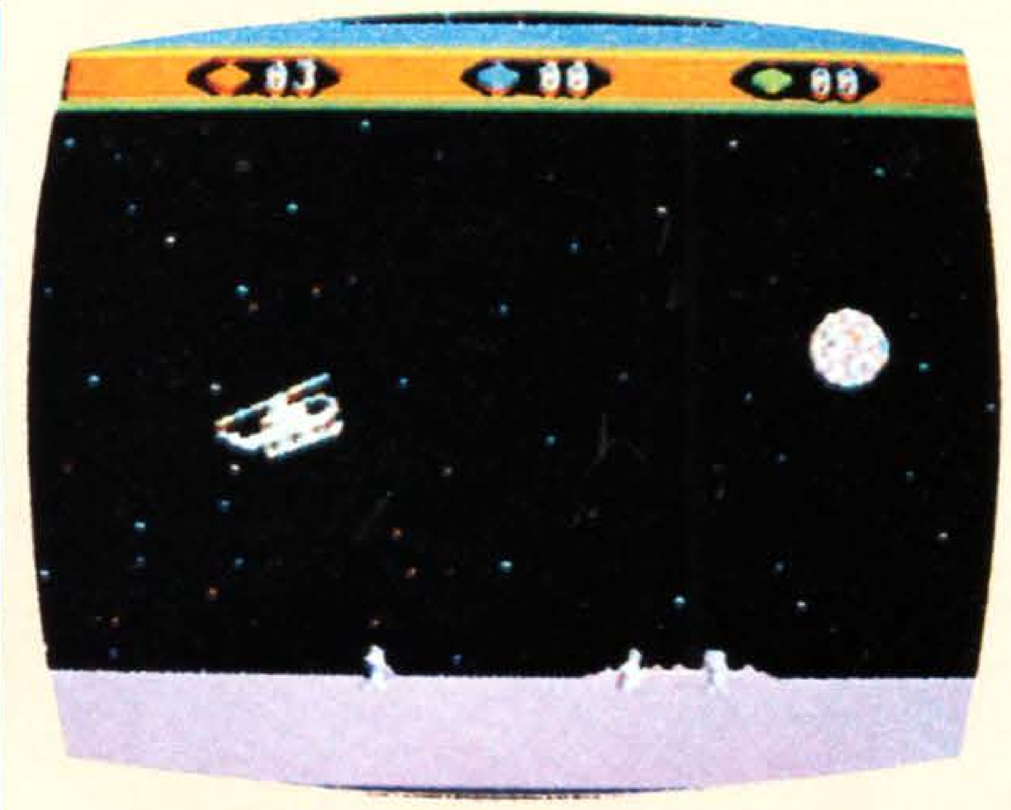


VIC-20

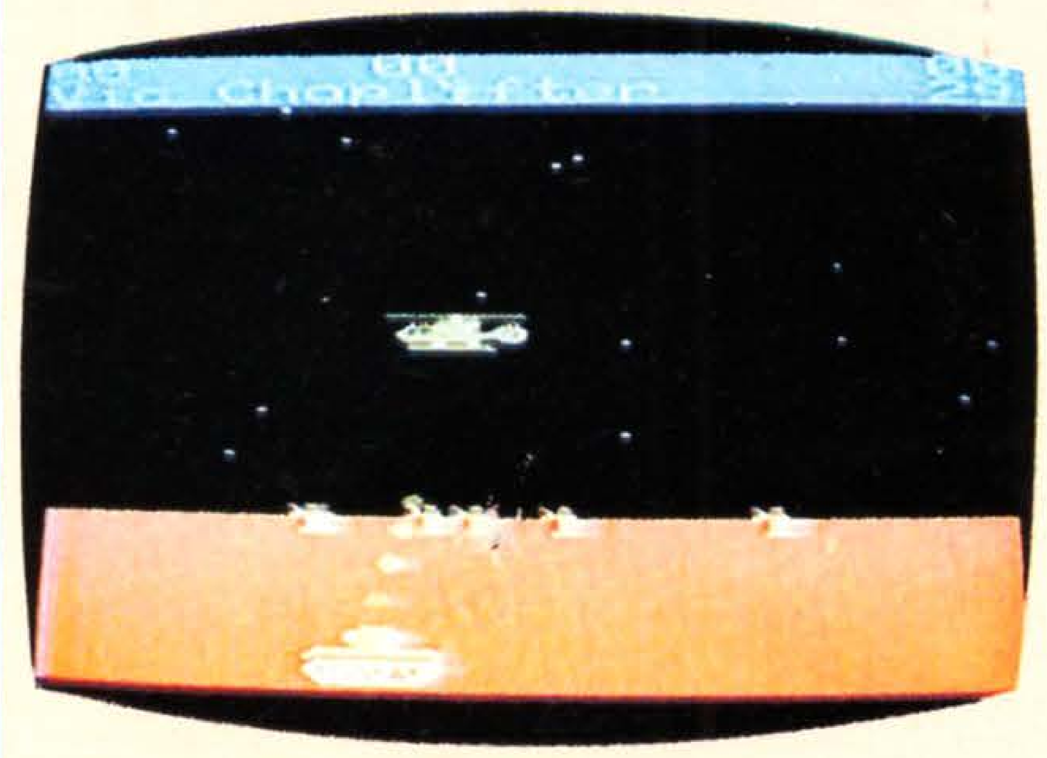


ATARI

CHOPLIFTER



APPLE



VIC-20



ATARI

Come potete notare da queste immagini, le versioni di uno stesso gioco sono graficamente molto diverse tra loro. Nel caso di Choplifter, per esempio, la versione per il Vic 20 non presenta i vari pianeti nel cielo che invece compaiono nelle versioni Atari e Apple, sostanzialmente uguali. La cassetta Crush, Crumble and Chomb si presenta quasi totalmente diversa in ognuna delle tre versioni. La grafica di un gioco dipende molto dalle caratteristiche tecniche del computer, e in parte anche dalla capacità creativa di chi l'ha disegnata. In genere, le versioni di un gioco vengono affidate a programmatori diversi.

posso», l'Apple non vi può offrire una grande varietà.

Infatti in questo campo è relativamente limitato. Gran parte dell'effetto dei giochi da bar è dato dalla componente sonora e per questo aspetto l'Apple è chiaramente inferiore ad Atari e Commodore. Questi ultimi sono in grado di produrre suoni simili alla musica, a quattro e a tre voci rispettivamente, mentre l'Apple a malapena emette qualche «beep». L'Apple non ha blocchi grafici mobili, quelli chiamati «Sprites» sul 64 e «Player-missiles» sull'Atari, che rendono l'animazione così affascinante sul 400, sull'800 e sul C-64.

Un altro svantaggio dell'Apple è che bisogna avere un «disc-drive» dato che non ha il riproduttore per cartucce come gli altri. Questo fa aumentare di 500 dollari il prezzo dell'Apple, raggiungendo i 1.700 dollari in totale. Il 64 e i due Atari sono compatibili con il vostro televisore a colori mentre l'Apple no. Per la maggior parte degli indecisi la scelta cadrà su Atari o Commodore. Se cercate un computer sotto i 100 dollari l'Atari 400 chiaramentre batte il Vic-20.

A livello superiore si trova l'Atari 800 (circa trecento dollari) o il Commodore 64 (circa duecento dollari). Quali sono i fattori da considerare in questo caso? Il prezzo dell'800 è sceso dai seicento dollari dell'82, a causa del cambiamento nella produzione che sta ora attraversando l'Atari. I venerabili 400 e 800 stanno per essere sostituiti dal 600XL e 800XL. Nel periodo che precede i nuovi arrivi, il 400 e l'800 sono venduti con sconti incredibili. Per i cacciatori di saldi questa è un'ottima occasione per acquistare una macchina molto sofisticata ad un prezzo più che conveniente.

Il nuovo computer Atari sarà compatibile per il software con i vecchi modelli, avrà una memoria di 88K e due uscite per i joystick come il 1200.

La ludoteca Atari è principalmente orientata verso i giochi da bar, ma sono disponibili anche molti giochi di strategia e avventura.

Sono in vendita su cassetta, cartuccia o disco. Spesso la versione su disco esce prima, seguita qualche mese dopo dalla cartuccia.

Se non vi dispiace aspettare, potete risparmiarvi i quattrocento dollari del «disc-drive». Come per l'Apple, i giochi più complessi, specialmente d'avventura, sono disponibili solo su disco: tenetelo presente se questo è il vostro genere preferito. Il riproduttore per le cassette dell'Atari costa circa cinquanta dollari e si può usare un normale registratore per i giochi su cassetta.

Se optate per il Commodore 64, risparmierete per due ragioni: il computer costa solo duecento dollari e il «disc-drive» trecento dollari, o anche qualcosa meno. Il riproduttore per le cassette Commodore costa circa settanta dollari, ma molti giochi sono venduti su cartuccia e quindi potete risparmiare comprando solo il computer. Può darsi che dobbiate aspettare qualche mese prima di vedere i nuovi successi Apple e Atari adattati al Commodore, ma questa situazione si può presto rovesciare perché molti disegnatori stanno lavorando esclusivamente per il 64.

Secondo Mark Turmell, autore di «Fast Eddie» e «Sneakers and Turmoil», il Commodore 64 ha la massima potenzialità per rendere la maggior parte dei giochi da bar. È più avanti dell'Atari 800. La musica e gli effetti sonori sono incredibili.

Prima di scegliere tra l'Atari 800 e il Commodore 64, andate in un negozio e fate qualche confronto. Ecco alcuni giochi disponibili per entrambi: «Choplifter», «Frogger», «Jawbreaker», «The Pharoah's Curse» e «Fort Apocalypse». Alcuni giocatori pensano che la grafica dell'Atari sia più pulita e semplice, ma altri non riescono a trovare alcuna differenza. Se la grafica è un fattore fondamentale per voi, controllate questo aspetto. E... buon divertimento!

"Se preferite i giochi di avventura, di guerra e strategia militare o i rebus spaccacervello, l'Apple è ciò che fa per voi. Se invece siete dei patiti di gare automobilistiche, salti a ostacoli e battaglie spaziali, Atari e Commodore sono certamente i più adatti".

ABBONATI A

COMPUTER GAMES

COMPUTER GAMES ogni mese ti presenta tutte le novità, i successi, le strategie del fantastico mondo dei videogames e ti insegna a programmare il computer per divertirti



COMPUTER GAMES - 10 numeri + orologio o calcolatore

Io sottoscritto
Cognome e nome ______________________
Indirizzo ______________________
C.A.P. __________ Località ______________________

☐ Desidero sottoscrivere un abbonamento annuale
☐ Desidero donare un abbonamento annuale a:
Cognome e nome ______________________
Indirizzo ______________________
C.A.P. __________ Località ______________________

Regalo scelto: ☐ calcolatore - ☐ orologio elettronico

Per il pagamento annuo (10 numeri + 1 regalo) di L. 35.000 ho effettuato versamento sul c/c postale n° 189209 intestato a: Peruzzo Periodici srl, via T. Speri 8, 20154 Milano. (Chi volesse pagare l'importo con un assegno può farlo, inviandolo al nostro indirizzo in busta chiusa con questa cartolina compilata).

IN REGALO A TUTTI GLI ABBONATI L'OROLOGIO ELETTRONICO OPPURE IL MINI-CALCOLATORE



PROVACI SUBITO!

3 NUOVI PROGRAMMI PER GIOCARE

Inauguriamo questa nostra sezione di gioco-programmi per il tuo home computer con tre games semplici e divertenti: *Othello* per il Commodore Vic 20, *Invasione aliena* per il Sinclair Spectrum e *Rodeo* per l'Apple II.
Sono programmi volutamente elementari, scritti in linguaggio basic, ciascuno studiato per un particolare home computer scelto tra i modelli oggi più diffusi.
Apre la serie *Othello*, (chiamato anche *Reversi*) un gioco di strategia, simile alla Dama e agli Scacchi, molto in voga nell'Ottocento: ogni giocatore dispone, su una scacchiera di 64 caselle, 32 pedine (bianche o nere) e ad ogni mossa deve impadronirsi di una pedina dell'avversario, lasciandola però in gioco. In questo programma, le regole di *Othello*, numerose e complesse, sono state semplificate conservando intatto tutto il fascino del gioco.
Ad ogni casella viene assegnata una priorità da 1 a 6; quando il computer deve muovere, cerca tra le caselle in cui può spostarsi quella con priorità più alta. Inoltre controlla che le mosse del giocatore siano corrette.
Se il computer ha già mosso, ma tu non puoi spostare alcuna pedina, è lui ad avere diritto ad una seconda mossa.
Se nessuno può muovere, il gioco è finito e il programma mostra il risultato, chiedendo se si vuole cominciare un'altra partita.

OTHELLO

```
1 S2 = 36875 : VV = 36878 : POKE36879,88 : PRINT "♥"
10 DIM B%(8,8),AX(8),AY(8),AX%(60),AY%(60)
11 FOR I= 1 TO 60 : READ AX%(I),AY%(I) : NEXT
12 DATA 1,1,1,8,8,8,8,1,3,1,6,1,8,3,8,6,6,8,3,8,1,6,1,3,3,3,6,3,6,6,3,6
13 DATA 4,1,5,1,8,4,8,5,5,8,4,8,1,5,1,4,4,3,5,3,6,4,6,5,5,6,4,6,3,5,3,4
14 DATA 4,2,5,2,7,4,7,5,5,7,4,7,2,5,2,4,3,2,6,2,7,3,7,6,6,7,3,7,2,6,2,3
15 DATA 7,1,8,2,8,7,7,8,2,8,1,7,1,2,2,1,7,2,7,7,2,7,2,2
17 FOR I=1 TO 8 : READ AX(I),AY(I) : NEXT
18 DATA 1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,0,-1
20 FOR I= 1 TO 8 : FOR J=1 TO 8 : B%(I,J) = 0 : NEXT J,I
21 B%(4,4)=1 : B%(5,5)=1 : B%(4,5)=2 : B%(5,4)=2 : SS=0
25 GOSUB 8000 : GOSUB 1000
98 PRINT "SVUOI INIZIARE ":INPUT" (Si/No) ";A$ : IF A$="N" THEN 200
99 GOSUB 9999 : GOTO 110
100 GOSUB 5000
110 GOSUB 2000
111 P=7770+X*2 + Y*44 : IF B%(X,Y) <> 0 THEN GOSUB 6500 : GOTO 110
112 POKE P+30720,0 : POKE P,81 : SX=X : SY=Y : IS=1 : TK=1 : GOSUB 3000
130 IF V=0 THEN POKE P,32 : GOSUB 6500 : GOTO 110
140 B%(SX,SY)=2 : GOSUB 9500
200 GOSUB 9999 : DD%=0 : FOR J=1 TO 60
220 SX=AX%(J) : SY=AY%(J) : I1=0 : TK=0 : IS=2 : GOSUB 3000 : IF V=1 THE
N 300
250 NEXT : GOSUB 9000 : GOTO 100
300 P=7770 + SX*2 + SY*44 : POKE 30720 + P,1
305 POKE S2,225 : FOR I1=1 TO 10
310 POKE VV,15 : POKE P,32 : FOR I2=1 TO 50 : NEXT
315 POKE VV,0 : POKE P,81 : FOR I2=1 TO 50 : NEXT
320 NEXT
340 TK=1 : IS=2 : GOSUB 3000 : B%(SX,SY)=1 : GOSUB 9500 : GOTO 100
1000 POKE 38674,1 : POKE 7954,81
1010 POKE 38676,0 : POKE 7956,81
1020 POKE 38718,0 : POKE 7998,81
1030 POKE 38720,1 : POKE 8000,81
1200 RETURN
2000 GOSUB 9999
2005 DD%=0
2010 INPUT "SCOLONNA ";X
2020 INPUT "RIGA ";Y
2030 IF X<1 OR X>8 OR Y<1 OR Y>8 THEN GOSUB 6500 : GOTO 2000
3000 V=1 : IF B%(SX,SY) <> 0 THEN V=0 : RETURN
3010 TO=0
3020 FOR I=1 TO 8
3030 T1= -1 : TX=SX : TY=SY
3040 TX=TX+AX(I) : TY=TY+AY(I) : T1=T1+1 : IF TX<1 OR TX>8 OR TY<1
OR TY>8 THEN 3200
3050 IF B%(TX,TY)=0 THEN 3200
3060 IF B%(TX,TY)=IS THEN 3040
3070 TO=TO + T1
3080 IF TK=0 OR T1=0 THEN 3200
3090 TX=TX-AX(I) : TY=TY-AY(I)
3100 IF TX=SX AND TY=SY THEN 3200
```

```
3110 B%(TX,TY)=3 - B%(TX,TY)
3120 I1=7770+TX*2+TY*44
3130 IF IS=1 THEN POKE 30720+I1,0 : GOSUB 7000
3140 IF IS=2 THEN POKE 30720+I1,1 : GOSUB 7500
3190 GOTO 3090
3200 NEXT
3210 IF TO=0 THEN V=0
3220 RETURN
5000 FOR SX=1 TO 8  : FOR SY=1 TO 8
5010 TK = 0  : IS = 1 : GOSUB 3000
5020 IF V<>0 THEN RETURN
5030 NEXT SY,SX
5040 IF DD%1=1 THEN 10000
5045 DD% = 1  : PRINT " [S]  NON POUI MUOVERE" : PRINT "     MUOVO IO"
5050 FOR I=1 TO 3000  : NEXT  : GOTO 200
6500 POKE S2,195  : FOR I1=1 TO 10
6510 PRINT "MOSSA ILLEGALE"
6520 POKE VV,15  : FOR I2=1 TO 50 : NEXT : PRINT "  [■]          [■] ":POKE
     VV,0 : FOR I2=1 TO 50 : NEXT I2,I1
6550 RETUN
7000 POKE S2,0 : POKE VV,15 : FOR I2=195 TO 240 STEP 0.4 : POKE S2,I2 :
     NEXT : POKE VV,0 : RETURN
7500 POKE S2,0 : POKE VV,15 : FOR I2=240 TO 195 STEP-0.4 : POKE S2,I2 :
     NEXT : POKE VV,0 : RETURN
8000 PRINT "[♥][Q][Q][Q][Q][Q]1 2 3 4 5 6 7 8"
8010 PRINT      "   ┌┬┬┬┬┬┬┬┐ "
8020 A$ =       "! ! ! ! ! ! ! ! !"
8030 B$ =      "   └┴┴┴┴┴┴┴┘ "
8040 FOR I=1 TO 7 : PRINT I;A$ : PRINT B$ : NEXT
8050 PRINT " 8 ";A$ : PRINT "└┴┴┴┴┴┴┴┘ "
8200 RETURN
9000 IF DD%=1 THEN 10000
9010 PRINT "[S] NON POSSO MUOVERE": PRINT "TOCCA ANCORA A TE" : FOR I=1
     TO 1000 : NEXT : DD%=1 : RETURN
9500 SS = SS + 1 : IF SS<60 THEN RETURN
9650 I1 = 0  : I2 = 0
9660 FOR I=1 TO 8 : FOR J=1 TO 8
9670 IF B%(I,J)=1 THEN I1 = I1 + 1
9680 IF B%(I,J)=2 THEN I2 = I2 + 1
9690 NEXT J,I
9695 GOSUB 9999
9700 IF I1>I2 THEN 9750
9710 IF I2>I1 THEN 9800
9730 PRINT "[S]E  PARI !!": GOTO 9900
9750 PRINT "[S]  HO VINTO IO ";I1;" A ";I2 : GOTO 9900
9800 PRINT "[S]  HAI VINTO ";I2;" A ";I1 : GOTO 9900
9900 INPUT "[S][Q][Q]UN ALTRA PARTITA (Si/No)    ";A$ : IF ASC(A$)=78 THEN
     PRINT "  " : POKE 36879,27 : END
9905 IF ASC(A$)=89 THEN RESTORE : CLR : GOTO 1
9910 GOTO 9900
9995 PRINT "[♥]" : END
9999 FOR I=7680 TO 7745 : POKE I,32 : NEXT : RETURN
10000 PRINT "  NESSUNO DI NOI PUO' MUOVERE : FINE DEL GIOCO ":
      FOR I=1 TO 3000 : NEXT : GOTO 9650
```

INVASIONE ALIENA

Questo semplice programma per il SINCLAIR SPECTRUM a 16 K, ideato dall'inglese Stuart Cockling e pubblicato sulla rivista *Sinclair User*, descrive un cruento attacco alla Terra da parte degli alieni (indicati con il carattere "a"); lo scopo è di sparare agli alieni prima che tocchino il suolo. Se tre di questi invasori riescono a raggiungere la Terra, tu perdi una vita (uno o due alieni non sono sufficienti per ucciderti). Quando hai perso tre vite, sei definitivamente morto. Durante il gioco puoi anche usare (ma solo 8 volte) un congegno per teletrasportarti. I tasti di comando sono "5" per muoverti a sinistra, "8" a destra, "7" per sparare e "6" per teletrasportarti.

```
10  LET HS=0 : LET T=8
20  LET A=10 : LET B=14
30  LET S= 0 : LET LI=3
35  LET ALS=0
40 PRINT AT 11,0;"[redacted]"
50  LET C=1
60  LET D=INT(RND*30)+1
70  LET A$=" O "
80  LET B$="a"
90  PRINT AT A,B;A$
100 PRINT AT C,D;B$;  AT C-1,D;"
"
101 LET C=C+1
102 PRINT AT C,D;B$;  AT C-1,D;"
"
105 IF C=11 THEN LET ALS=ALS+1
106 IF ALS=3 THEN  GO TO 250
107 IF C=11 THEN  GO TO 50
110 PRINT AT 12,6;"PUNTI:";S; AT
13,6;"VIVI:";LI; AT 14,3;"ALIENI
SULLA TERRA:";ALS; AT 15,0;"POSS
IBILI TELETRASPORTI"; AT 16,9;"
   ";T;"    "
120 IF INKEY$="" THEN  GO TO 90
130 LET B=B+(INKEY$="8" AND B<29
)-(INKEY$="5" AND B>0)
140 IF INKEY$="7" THEN GO TO 160
145 IF INKEY$="6" AND T>0 THEN
PRINT AT A,B;"     "
147 IF INKEY$="6" AND T>0 THEN
LET B=D-1
148 IF INKEY$="6" THEN LET T=T-1
149 IF INKEY$="6" AND T<0 THEN
 GO TO 500
150 GO TO 90
160 FOR N=9 TO C STEP -1
170 PRINT AT N,B+1;"█"
180 NEXT N
190 IF B+1=D THEN LET S=S+10
191 IF B+1=D THEN PRINT AT C,D;
" "
220 FOR N=9 TO C STEP -1
230 PRINT AT N,B+1;" "
240 NEXT N
245 IF B+1=D THEN  GO TO 50
247 GO TO 90
250 LET LI=LI-1
255 IF LI=0 THEN  GO TO 280
260 CLS
270 GO TO 35
280 CLS
290 PRINT "SEI MORTO"
300 PRINT "PREMI UN TASTO PER VE
DERE L'INVASIONE"
305 IF INKEY$="" THEN  GO TO 305
310 CLS
320 LET Z$="■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■■
■■■■■■"
330 FOR N=1 TO 20
340 PRINT AT 21,0;"[redacted]"
350 PRINT AT N,0;Z$; AT N-1,0;"
                               "
360 NEXT N
370 PRINT AT 0,0;"L'INVASIONE HA
AVUTO SUCCESSO; ADESSO DOMINANO
GLI ALIENI"
380 IF S>HS THEN LET HS=S
390 PRINT" MIGLIOR PUNTEGGIO:";
HS
400 IF INKEY$="" THEN  GO TO 400
410 CLS
420 GO TO 2
500 FOR N=1 TO 10
510 PRINT AT A,B+1;" "; AT A,B+1
;"O"; AT A,B+1;" "
520 NEXT N
530 PRINT AT A,B;"   "
540 PRINT AT 0,0;"HAI TENTATO DI
ABUSARE DEL TELETRASPORTO E SEI
ESPLOSO"
550 IF INKEY$="" THEN  GO TO 550
560 GO TO 310
```

RODEO

In questo gioco creato per APPLE II, il Cowboy (C), deve afferrare e domare il cavallo (H). Il Rodeo in cui si svolge la gara è limitato da due staccionate (segnalate con il carattere   ) e separate da 21 spazi. All'inizio del gioco C entra sempre da sinistra, mentre H si trova sempre a brucare l'erba nella parte destra del Rodeo. Questo cavallo ha una serie di caratteristiche che lo rendono bizzoso: quando è nei pressi del recinto, tende a saltarlo e quando il Cowboy gli si avvicina comincia a tirare calci.

I comportamenti del Cavallo sono governati da due matrici di dati forniti negli statements 50 e 55: cambiando questi valori si altera la vivacità del Cavallo. Se il Cowboy viene calciato, rimane immobilizzato per qualche mossa, mentre il cavallo trotterella divertito. Se ciò succede troppe volte, il Rodeo termina e il Cowboy viene portato via in ambulanza. In genere il Cowboy ha a disposizione 150 mosse per afferrare il cavallo.
Il numero di mosse disponibile può però essere modificato (linea 390).

```
10  DIM A(21)  : DIM S(2,9)
20  FOR I=1 TO 2
25    FOR J=0 TO 9
30      READ S(I,J)
40    NEXT
45  NEXT
50  DATA 0,1,2,3,3,2,2,1,0,-1
55  DATA 1,2,3,4,5,4,3,2,1,0
199 REM
200 REM inizio del gioco
201 REM
205 PRINT  : PRINT " SFIDA AL RODEO "
206 PRINT "================"
210 C=1  : L=1  : K=0  : M=0  : N=0  : GOSUB 800
220 IF R > 5 THEN Q=-Q
225 H=13+Q  : GOSUB 810
230 T=2+P  : PRINT
300 B$="                    "
310 FOR J=1 TO 21  : A(J)=32  : NEXT
320 A(C)=67  : A(H)=72
330 PRINT N,"!";
333 FOR J=1 TO 21  : PRINT CHR$(A(J));  : NEXT
337 PRINT "!";B$;
370 X=ABS(H-C)  : L=SGN(H-C)
380 N=N+1  : IF K>0 THEN GOTO 640
390 IF N > 150 THEN GOTO 980
395 INPUT D             : REM introduce la mossa (1..5)
400 IF D > 0 AND D < 6 GOTO 450
410 PRINT "                 ";
420 PRINT "   MOSSA ILLEGALE; PROVA ANCORA                ";  : GOTO 390
450 E=C+L*D  : IF E < 1 OR E > 21 THEN 420
460 C=E  : GOSUB 800
510 G=P  : H=H+L*G  : GOSUB 810
530 IF X < 2*D AND D > 1 GOTO 570
540 IF H > 1 AND H < 20 THEN 600
545 GOSUB 800
550 IF R > 2 GOTO 600
555 IF X > 7 GOTO 300
570 G=9+2*P  : H=H-L*G  : L=-L  : GOSUB 810
580 IF ABS(H-C)>1 THEN 590
585 H=H-3*L  : GOSUB 810
590 B$ = " e' scappato  !!  "  : GOTO 310
```

```
600 IF ABS(H-C) > 2 GOTO 300
605 GOSUB 800
610 IF R > 3 GOTO 700
615 GOSUB 800
620 K=P+2  : M=M+1  : H=H-5*L  : GOSUB 810
630 B$ = "  Sei stato calciato   " :  GOTO 310
640 IF M > T GOTO 900
650 K=K-1  : PRINT  : GOSUB 800
670 H=H+L*(P+1)  : GOSUB 810  : GOTO 300
700 IF H = C THEN 930
705 GOTO 300
800 R=INT(10*RND(1))  : P=S(1,R)  : Q=S(2,R)  : RETURN
810 IF H < 1 THEN H=1
820 IF H > 21 THEN H=21
830 RETURN
900 PRINT : PRINT "Questi calci ti hanno mandato all'Ospedale !!"
910 PRINT "Guarisci presto " : GOTO 960
930 FOR J=1 TO 21 : A(J)=32 : NEXT : A(C)=35
940 PRINT ,"!";
943 FOR J=1 TO 21 : PRINT CHR$(A(J));
944 NEXT
947 PRINT "!"
950 PRINT : PRINT "YAHOO!! VEDIAMO ORA SE CE LA FAI IN MENO MOSSE "
960 INPUT "Un altro tentativo ? S(i, N(o ";F$
970 IF LEFT$(F$,1) = "S" OR LEFT$(F$,1) = "s" THEN 200
975 GOTO 999
980 PRINT : PRINT "Smettila, faresti meglio a fare il cuoco !! " : GOTO
960
999 END
```

E ORA TOCCA A TE...

Invitiamo tutti i nostri lettori a partecipare a questa straordinaria e stimolante iniziativa. Non hai mai pensato a creare da solo un programma-gioco per il tuo home computer e strabiliare così i tuoi amici? Noi te ne offriamo l'occasione e se sarai davvero bravo guadagnerai anche un premio.

IL DIPLOMA DI «M.C. PROGRAMMER»
Inviaci il tuo programma seguendo le regole elencate qui a fianco e, se tutto funzionerà correttamente, riceverai un ambito riconoscimento: il diploma di «Master control programmer» rilasciato dal comitato di esperti che fa capo alla nostra redazione. È un prestigioso documento che attesta le tue ottime qualità di programmatore e che potrai incorniciare ed esibire con orgoglio. Inoltre, i giochi più originali o comunque degni di nota, avranno l'onore di essere pubblicati ogni mese in queste pagine speciali.

REGOLE PER PARTECIPARE
- Il programma è a soggetto libero e deve essere stampato su carta.
- Il listato deve iniziare con un REM che indichi il titolo del gioco, nome, indirizzo e numero telefonico dell'autore.
- È necessario precisare per quale home computer è stato sviluppato il programma.
- L'elaborato deve essere accompagnato da una lettera nella quale sono descritte brevemente le principali caratteristiche del programma e il suo funzionamento.
- I programmi devono essere inviati in busta chiusa a: COMPUTER GAMES - Via Tito Speri, 8 - 20154 Milano.
- Gli autori si assumono ogni responsabilità circa la originalità e la proprietà degli elaborati inviati.

La redazione della rivista opera una scelta insindacabile sugli elaboratori inviati i quali, anche se non saranno pubblicati, non verranno restituiti.

BASI DI LANCIO DEL DIVERTIMENTO

La console resta ancora il punto di partenza per mettere in orbita i vostri giochi. Ecco i più famosi modelli presenti sul mercato e i consigli necessari per orientarsi nell'acquisto.



Credevo di uscire indenne da questa ondata di videomania che ha invaso il mondo negli ultimi tempi, perfettamente appagato da quel vago senso di gratificazione che uno prova nel sentirsi «diverso» in mezzo alle mode imperanti, pensavo di riuscire a resistere a quel diabolico utilizzo del piccolo schermo, già di per sé tanto amato e allo stesso tempo vituperato.

E invece no, alla faccia di tutti i proponimenti basati su motivazioni ben precise (il videogioco isola, sottrae tempo prezioso,èl diseducativo, eccetera) eccomi all'entrata di un negozio, accompagnato da mio figlio dodicenne, che qualcosa più di me capisce, deciso ad acquistare l'infernale attrezzo di cui non possiamo più fare a meno.

Il bello è che non è stato lui a convincermi, anzi sembrava proprio d'accordo sulle mie argomentazioni quando poco prima di Natale gli ho proposto un paio di sci nuovi e magari anche una giacca a vento di vero piumino, pur di non cadere nella rete di questi nuovi «pifferai magici» del videogioco.

No, no, sono stato proprio io, tutto è iniziato il giorno di S. Stefano, quando dapprima con aria di sufficienza mi sono avvicinato alla console del nipotino, poi rosso di vergogna ho cominciato a divertirmi come un pazzo e alla fine, liberato da ogni pudore, in mezzo alle proteste del parentado in attesa del proprio turno, non riuscivo a staccarmi da quelle leve, anzi dal «joystick», come si dice.

Adesso che sono anch'io dalla «loro» parte, mi rendo conto di che razza di padre snaturato sarei stato se avessi privato mio



figlio di questi capolavori di elettronica e di fantasia.

Me ne sono reso conto dalla sua reazione al mio «...e se ne comprassimo uno anche noi...». Improvvisamente ha sfoderato una conoscenza tecnica, evidentemente tanto più coltivata quanto più repressa dal padre, che mi ha lasciato completamente strabiliato. A suon di «joystick», «screen», «score», «home computer» (lo sentisse la prof. di inglese, che si lamenta sempre) mi ha gettato nella confusione più totale.

Ed ecco come, con molta pazienza, vista la mia scarsa preparazione e la mia abissale ignoranza in materia, mi ha preso per mano per illustrarmi i segreti di questo mondo affascinante.

Il suo primo consiglio è stato di scegliere bene, dopo aver valutato attentamente ogni possibilità tra le tante sul mercato, la cosiddetta console, base e punto di partenza di tutti i giochi elettronici.

«Papà è un termine americano e si scrive con una "elle" sola». È vero, ha ragione lui, il mio tentativo di far valere le mie conoscenze scolastiche di francese è fuori luogo. L'originale «consolle» che in Francia e forse anche da qualche mobiliere nostrano indica una graziosa mensolina, non ha nulla a che vedere con la versione storpiata dagli americani per definire un centro di controllo elettronico.

Il secondo consiglio è di sentire il parere di un esperto, in particolare per sapere se ci sono novità fresche di quest'anno.

Eccoci dunque al negozio, e da quanto ho capito potrebbe anche essere che entriamo per comprare un gioco ed usciamo con un home computer. Comunque sembra tutto molto semplice ora, si tratta solo di scegliere (questi fogli di diario sono dedicati a tutti quei genitori afflitti dai medesimi problemi che hanno turbato qualche mio sonno...). — *Renata Beltrami*

ATARI



Il video Computer System 2600 è oggi la console più diffusa e dispone della gamma più vasta di giochi rispetto agli altri sistemi. Prodotta dalla Atari, la società americana che nel 1972 lanciò il famoso Pong e che ora domina questo fiorentissimo mercato, presenta le stesse caratteristiche di solidità e durata delle «sorelle maggiori» progettate dalla casa madre per bar e sale giochi. Funziona in collegamento diretto con un TV color Pal ed è dotata di comandi a leva, i cosiddetti joystick e di pulsante per il «fuoco». Per i giocatori più esigenti e sofisticati è possibile collegare comandi a manopola, a tastiera oppure a sfera per avere la massima velocità di movimento nei 360°.

L'asso nella manica della Atari, rispetto ad altri sistemi, è comunque l'ampia varietà di giochi compatibili col sistema VCS prodotti non solo dalla società stessa ma anche da aziende indipendenti come la Imagic, la Parker Brothers, la Activision e altre. Essendo inoltre da anni nel settore dei giochi da Arcades, la Atari possiede il maggior numero di cartucce tratte dai «classici» dei bar e delle sale giochi.

Il Video Computer System 2600 è in vendita a L. 299.000 - e comprende la famosa cartuccia «Space Invaders». Ma ci sono grosse novità in arrivo, delle console che sono veri e propri home computer: Atari 600XL, 800XL, e 1450XLD.

L'home computer Atari 600XL è un prodotto che si presta in modo particolare alle esigenze dei principianti e può essere esteso nelle sue funzioni per mezzo di una vasta gamma di unità periferiche. L'Atari 800XL è già di per sè sufficientemente potente da poter essere usato per lo studio universitario e per le normali esigenze di gestione domestica. Entrambi possono svolgere funzioni di word processing e trasformarsi in «sala giochi»; comprendendo anche una funzione automatica di auto controllo che prova la memoria, i suoni, la grafica e fornisce sullo schermo la verifica del loro corretto funzionamento.

Una componente esclusiva dell'Atari 1450XLD è un'unità a dischi a doppia densità e doppia faccia, che immagazzina e fornisce fino a 254 K bytes di informazioni, due volte e mezzo più rapidamente delle attuali unità a dischi Atari. Accanto all'unità a dischi è situato un comparto isolato magneticamente che può essere usato per conservare floppy disk. La scocca rigida è stata specificatamente progettata per sopportare agevolmente il peso di un monitor.

L'aspetto più eclatante è comunque il sintetizzatore che permette al calcolatore di «parlare» all'utente; inutile aggiungere che il 1450XLD, nonostante i molti impegni di lavoro, non ha perso il gusto del gioco che caratterizza tutti i prodotti Atari.

INTELLIVISION

Intellivision è il nome, già di per sé piuttosto eloquente, del supercollaudato sistema videogame della Mattel che unisce alle caratteristiche tecniche più avanzate un gusto particolarmente attento per i dettagli grafici.

Forse per questa ragione si è imposto prepotentemente sul mercato italiano, contrapponendo al sistema Atari un tipo di gioco diverso, non più basato solo sulla velocità e sulla destrezza ma su fasi più articolate e complesse con un ritmo più tranquillo.

Anche i comandi sono diversi: al posto del joystick la Mattel ha creato un disco con le stesse funzioni che ha di fianco quattro pulsanti per «sparare» e una minitastiera a dodici tasti, inserita nello stesso blocco, per selezionare i livelli di gioco e per applicare varianti indicate di volta in volta nelle cartucce. I giochi sportivi più diffusi in Italia trovano in questo sistema la realizzazione ideale: la pallacanestro, il calcio e il football americano rivivono sullo schermo con le stesse regole e lo stesso ritmo frenetico degli sport veri e propri.

Ma la vera «briscola» della Mattel è Lucky. Lucky è il nome familiare di Intellivision ECS (Entertainment Computer System), il computer domestico che tra le altre cose può essere trasformato con una piccola tastiera in una macchina per fare programmi da gioco.

Infatti Lucky, appoggiandosi all'unità centrale fornita dalla console è un home computer di notevole funzionalità, in grado di programmare giochi di alto valore didattico a livello sempre più evoluto grazie alla sua memoria.

Questa è la risposta all'esigenza sempre più sentita dal pubblico dei giovani appassionati di videogames di poter partecipare più attivamente a questo fenomeno in costante sviluppo, inventando e producendo nuovi giochi.

Utilizzando il linguaggio BASIC è possibile attraverso Lucky creare dei nuovi giochi basati sulla grafica delle cassette già esistenti con delle regole definite da un programma tutto da impostare.

Ci sono altre estensioni che arricchiscono la console Intellivision con risultati sempre più sofisticati: la tastiera musicale e l'Intellivoice un sintetizzatore vocale che riproduce voci di timbro e intonazione diversa interagenti con il giocatore in modo «umano».

Ricapitolando, questi sono i prezzi: Intellivision Console L. 399.000 (inclusa una cartuccia omaggio) - Modulo Intellivoice L. 199.000 (inclusa una cassetta omaggio) - Lucky Key board (tastiera alfanumerica) + computer Adaptor L. 299.000. — Tastiera musicale L. 199.000 — Espansione di Memoria L. 145.000.



PHILIPS

L'ultimissima novità si chiama Videopac Computer G7400 ed è una versione migliorata del Videopac G7000 e G7200.

Con questa nuova console il sistema Videopac torna alla ribalta come uno dei più avanzati e moderni, dopo un periodo in cui i modelli precedenti erano stati un po' oscurati dalla concorrenza.

Il G7400 è dotato di una tastiera alfanumerica composta di 26 lettere, dieci numeri e altri tasti utili per programmare in basic; il microprocessore è di 8 bit e la memoria Ram di 6000 Bytes.



Anche l'aspetto estetico della console è migliorato, inoltre è possibile applicare un modulo a espansione per trasformarlo in home computer. Si direbbe che la Philips ha raggiunto un ottimo livello, tuttavia non ha per questo dimenticato l'esistenza dei modelli precedenti.

Infatti tutte le cassette Videopac (con la sigla da G7101 a G7144) progettate per i sistemi G7000 e G7200, funzionano sul G7400 ad eccezione di tre giochi: Black-jack, Cassetta Musicale, In fila per quattro.

Allo stesso modo anche le cassette progettate per il nuovo G7400 potranno funzionare sulle vecchie, cambia solo la grafica del gioco, decisamente meno accattivante. Così tutte le cassette sono compatibili con tutte e tre le consoles, non solo, i best-seller progettati per le versioni più vecchie sono stati «riscritti» per offrire una grafica e un background sempre più realistici e coinvolgenti.

VECTREX

Unica nel suo genere, si differenzia da tutte le altre console perché è fornita di monitor a 9 pollici in verticale incorporato.

Il pannello comandi ha quattro pulsanti concavi e una leva di comando autocentrante a 360 gradi. È immediatamente riconoscibile non soltanto per il particolare design dell'hardware ma soprattutto per la caratteristica grafica «a vettore» dello schermo in grado di creare l'effetto tridimensionale delle sue linee compositive.

La Milton Bradley, produttrice e distributrice del sistema Vectrex, ha già previsto anche la produzione di un modulo che trasformerà questa console in home computer. Inoltre la macchina è predisposta per l'uso della voce con il sistema «voice syntetizer».

La varietà di giochi prodotti dalla stessa società costruttrice della console è discreta, in particolare sono ben riuscite le battaglie aereo-spaziali con gli effetti tridimensionali.

Il prezzo di questa console è di circa mezzo milione.



CONTINUA A PAG. 58


Young & Rubicam
Wow! Ora sì divertirti!
hit Atari sono anche per il
ATARI®
A Warner Communications Company
COMMODORE 64 VIC 20 TEXAS INSTRUMENTS "TI" "99/4A" APPLE.
IBM and COLECOVISION ARE MADEMARKS OF COMMODORE ELECTRONICS Ltd.
TEXAS INSTRUMENTS APPLE COMPUTER Inc.
IBM Corp. and COLECO INDUSTRIES Inc. respectively
These products are manufactured by Atari Inc for use on the referenced machines and are not made, sponsored authorized or approved by the manufacturers of these machines.
PAC-MAN
and characters are trademarks of BALLY MIDWAY Mlg Co. sublicensed to Atari Inc. by NAMCO AMERICA Inc.

che puoi
Da oggi i grandi
disponibili
tuo computer!

Eccoli, finalmente! Sono i nuovi, entusiasmanti programmi Atari per Vic 20, TI 99/A, ZX Spectrum, Apple II, IBM. E non hai bisogno di adattatori. Atarisoft ha già pensato a tutto. Per ogni computer il suo giusto software. Inserisci la cassetta o il nastro e sei pronto a vivere tutte le più belle sfide Atari. E a viverle sino in fondo. Perché il bello di Atari è che la sfida diventa sempre più difficile. Con Atarisoft puoi giocare i grandi hit Atari e tanti altri giochi: Pac-Man, Ms. Pac-Man, Dig Dug, Centipede, Jungle Hunt, Joust, Donkey Kong, Moon Patrol, Galaxian, Defender, Robotron 2084.

ATARISOFT





MS. PAC-MAN and characters are trademarks of BALLY MIDWAY Mfg. Co. sublicensed to Atari Inc. by NAMCO AMERICA Inc.

CREATIVISION

È più di una semplice console, anzi con tutte le estensioni applicabili alla componente principale, può dirsi un home computer.

I comandi sono a leva con una minitastiera numerica e due pulsanti per il fuoco.

È integrabile con Floppy Disc Drive, estensioni di memoria, interfaccia ingresso - uscita seriale - parallelo, Modem telefonico, registratore a cassette, stampante e tastiera professionale a 48 tasti.

La gamma di giochi prodotti dalla casa madre è abbastanza vasta; presto uscirà un adattatore che renderà questa console compatibile con i sistemi Atari e Coleco.

Il prezzo è di L. 415.000.



COLECO

Il Colecovision Videogame System sembra avere un solo difetto: è il più caro di tutti. 490.000 lire per questa console sono però perfettamente giustificate: la sua potentissima memoria permette di realizzare il tratto grafico più vicino alla realtà e una cura molto attenta ai dettagli.

Inoltre è integrabile con tre estensioni: modulo 1, convertitore al sistema Atari VCS (L.169.000); modulo 2, guida Turbo (L.130.000) e modulo 3 home computer (di prossima uscita).

La disponibilità dell'adattatore al sistema VCS rende la gamma di giochi compatibili con questa console praticamente infinita e la sua grafica complessa è ideale per rendere al meglio gli adattamenti domestici dei best-seller da bar.

Anche nell'importante settore del controllo e della «guida» del gioco, la Colecovision è dotata della tecnologia più avanzata.

C'è la leva di comando a otto direzioni per il movimento a tutto campo, la tastiera a due pulsanti indipendenti per il tiro al bersaglio e per l'azione per rendere il gioco sempre più entusiasmante.



I NOSTRI GIUDIZI

ATARI VCS

La console Atari è come certe macchine di media cilindrata della Fiat: sono le migliori e le più diffuse. Va aggiunto che l'aggettivo «migliore» trova la sua piena applicazione nei giochi d'azione («muovi e spara» o «corri e salta») e si appanna leggermente nei giochi più applicati.

Il joystick resta insuperato, diventando la vera e propria bacchetta magica dei videogiochi. Il design non è eccezionale ma robusto e affidabile; tuttavia se l'estetica comincia a mostrare gli anni, il parco giochi è continuamente alimentato con dovizia.

INTELLIVISION

È una console che si segnala per la linea pulita ed efficace del design, per le sue possibilità di estensione, per il controllo manuale (un disco sostituisce il joystick) che offre un numero elevato di varianti.

Leggermente più lenta dell'Atari, permette tuttavia una serie di giochi più «complicati» e raffigurati con una grafica eccellente. Curiosamente sembra piacere più ai genitori che ai figli, forse anche per la vocazione didattica di molti suoi games.

PHILIPS

Indubbiamente la cosa che colpisce di più è il suo aspetto da mini computer, dotato di schermo a tastiera alfanumerica che denuncia fino in fondo la linea scelta: divertirsi per imparare i principi elementari del linguaggio della macchina. Di «bella presenza» è privo tuttavia di colori e i giochi sembrano soffrire di una certa rigidità meccanica. L'ultimo modello cerca di ovviare a queste carenze.

VECTREX

Console dalla linea avveniristica sia per quel che riguarda l'hardware che il software: indipendente, duttile, «creativa». Di notevole possiede la linea grafica dei giochi, esaltata soprattutto in quelli d'azione, il joystick (peccato che ce ne sia uno solo), gli effetti sonori.

CREATIVISION

A metà strada tra l'Atari e l'Intellivision, nel rapporto estetica giochi, offre un'ampia gamma di espansioni che trasformano la console in un home computer: è annunciato persino un floppy disk drive. Si fa ammirare per la filosofia di fondo, soprattutto per le future possibilità d'espansione, anche se la grafica di certi giochi e la relativa «chiusura» nel mercato lasciano un po' a desiderare.

COLECO

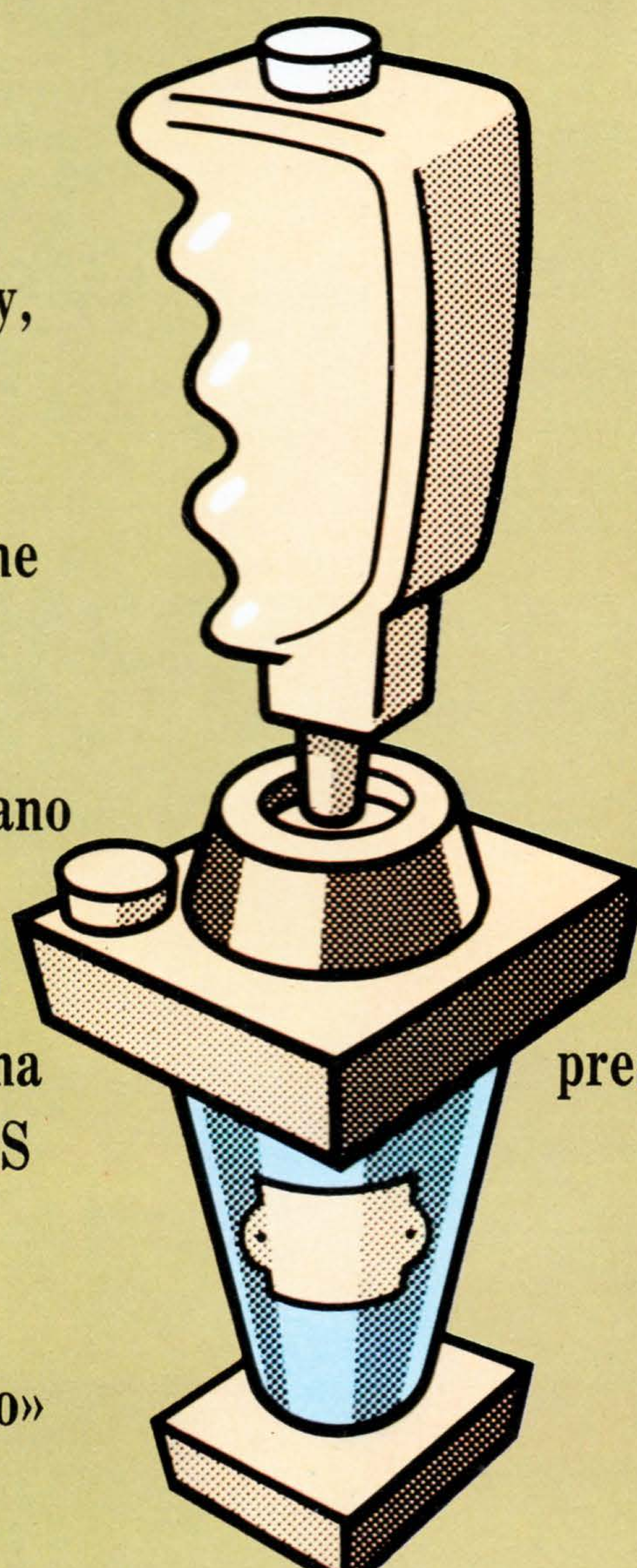
Di linea austera, rigorosa, potente il «motore», queste console ricorda certe berline di lusso; ha una notevole possibilità di estensione, esibisce una messinscena, una grafica e un colore dei giochi di tutto rispetto. La scorta dei giochi non è ancora *sopra* la linea di guardia, ma mantiene una qualità *sopra* la media.

Un po' infelice il joystick a manopola, sostituibile da altri controlli optional. Si affida a giochi rigorosamente provati nelle Arcades.

Anche i videogames hanno i loro Oscar. Sono i

GOLDEN JOYSTICK

Per i film ci sono gli Oscar, per la musica i premi Grammy, per i programmi televisivi gli Emmy. Anche i videogames, che appartengono a buon diritto al campo dello spettacolo, meritano un riconoscimento. Il comitato che fa capo alla redazione americana di COMPUTER GAMES ha così istituito i «Golden Joystick», ovvero i «comandi d'oro»



da assegnare a quei videogames che nel corso dello scorso anno si sono distinti in modo particolare per l'originalità del soggetto, per grande successo di mercato, per la grafica, oppure per altre caratteristiche. Nelle pagine seguenti vi presentiamo l'elenco completo dei giochi premiati.

Congratulazioni a tutti i vincitori!

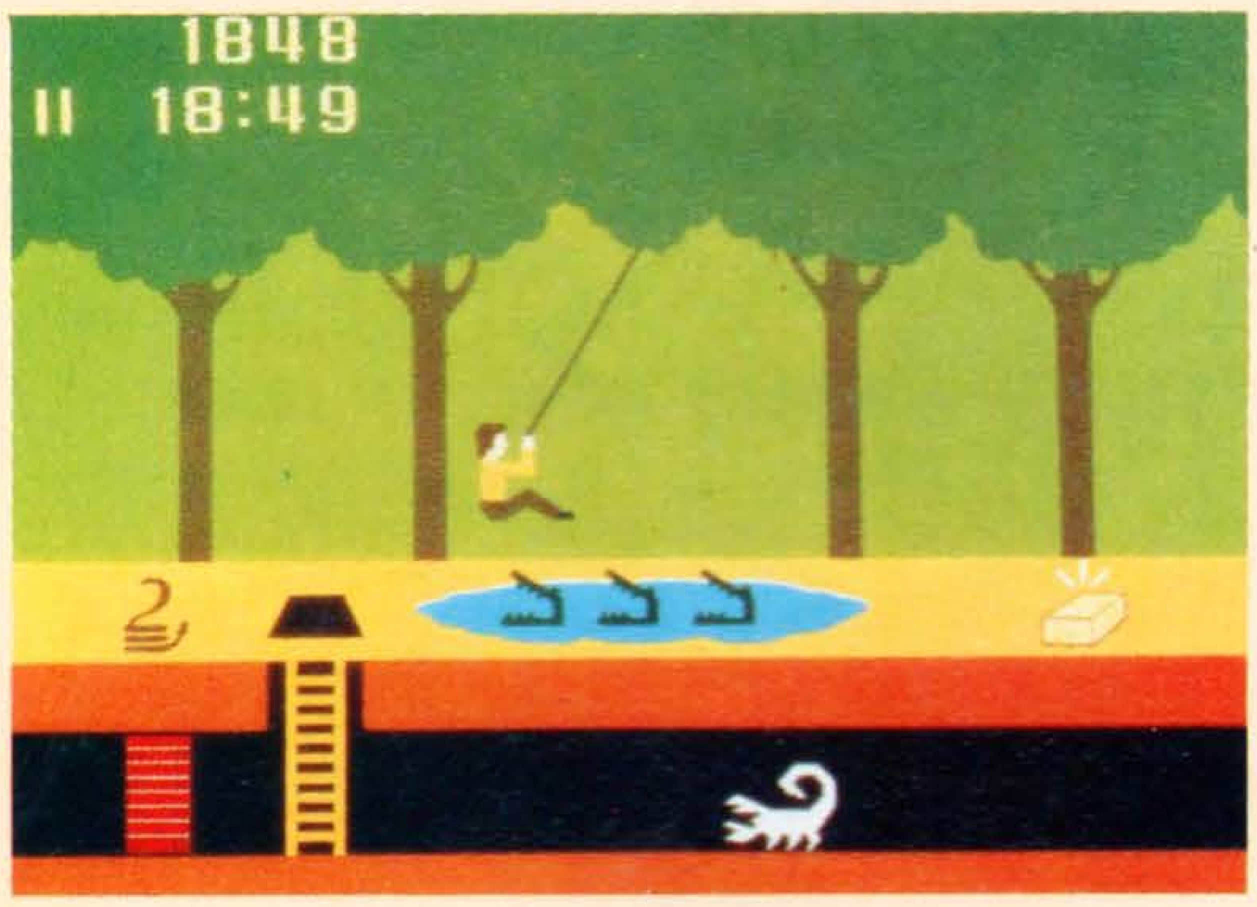
Illustrazione di Lou Brooks

LE REGOLE DELLA PREMIAZIONE

I premi Golden Joystick non sono stati assegnati in base alle preferenze degli esperti e neanche secondo gli incassi registrati da ogni singolo gioco.
Le nominations sono state proposte da un comitato composto da venti esperti del settore, scelti tra scrittori, giornalisti e critici non collegati ad alcuna casa produttrice di videogames. I giochi partecipanti, comprendenti tutti quelli presenti sul mercato nel 1983, sono stati divisi in categorie.
Per ognuna di queste divisioni è stato dichiarato vincitore il gioco che ha ricevuto il maggior numero di nominations.

VIDEO GAMES

Gioco dell'anno



PITFALL
(Activision)
Menzione d'onore: Star Raiders, Demon Attack, Zaxxon, Donkey Kong

Adattamento da bar dell'anno

DONKEY KONG
(Coleco)
Menzione d'onore: Ms. Pac-Man, Frogger, Zaxxon, Venture, Vanguard, Centipede

Adattamento da film dell'anno

THE EMPIRE STRIKES BACK
(Parker)
Menzione d'onore: M'A'S'H

Gioco d'azione dell'anno

CENTIPEDE
(Atari)
Menzione d'onore: Spider Fighter, Turmoil, Venture, River Raid, Hyperchase

Gioco spaziale dell'anno

DEMON ATTACK
(Imagic)
Menzione d'onore: Star Raiders, Star Master, Phaser Patrol, Defender, Vanguard, Cosmic Avenger, Zaxxon, Space Spartans, Galactic Invasion, Star Gunner, Cosmic Arc, Astrosmash, Freedom Fighters

Gioco d'avventura dell'anno

DRAGON STOMPER
(Starpath)
Menzione d'onore: Pitfall, Earthworld, Fireworld, Riddle of the Sphinx

Gioco per bambini dell'anno

SMURF RESCUE
(Coleco)
Menzione d'onore: Eggomania, Frogs and Flies, Word Zapper

Gioco più divertente

EGGOMANIA
(U.S. Games)
Menzione d'onore: Fast Food, Mangia

Gioco più innovativo dell'anno

MICROSURGEON
(Imagic)
Menzione d'onore: Pitfall, Utopia, Journey Escape, Bomb Squad, Dragon Stomper, The Great Wall Street Fortune Hunt

Grafica dell'anno

ZAXXON
(Coleco)
Menzione d'onore: Smurf Rescue, Turbo, Galaxian, Pitfall, Demon Attack, Atlantis, Venture, Ms. Pac-Man, Spider Fighter

Gioco più sfidato dell'anno

EARTHWORLD
(Atari)
Menzione d'onore: Escape From the Mindmaster, Starmaster, Tron, Maze-a-Tron, Raiders of the Lost Ark, Star Raiders, Dragon Stomper, K.C's Krazy Chase

Gioco a labirinto dell'anno

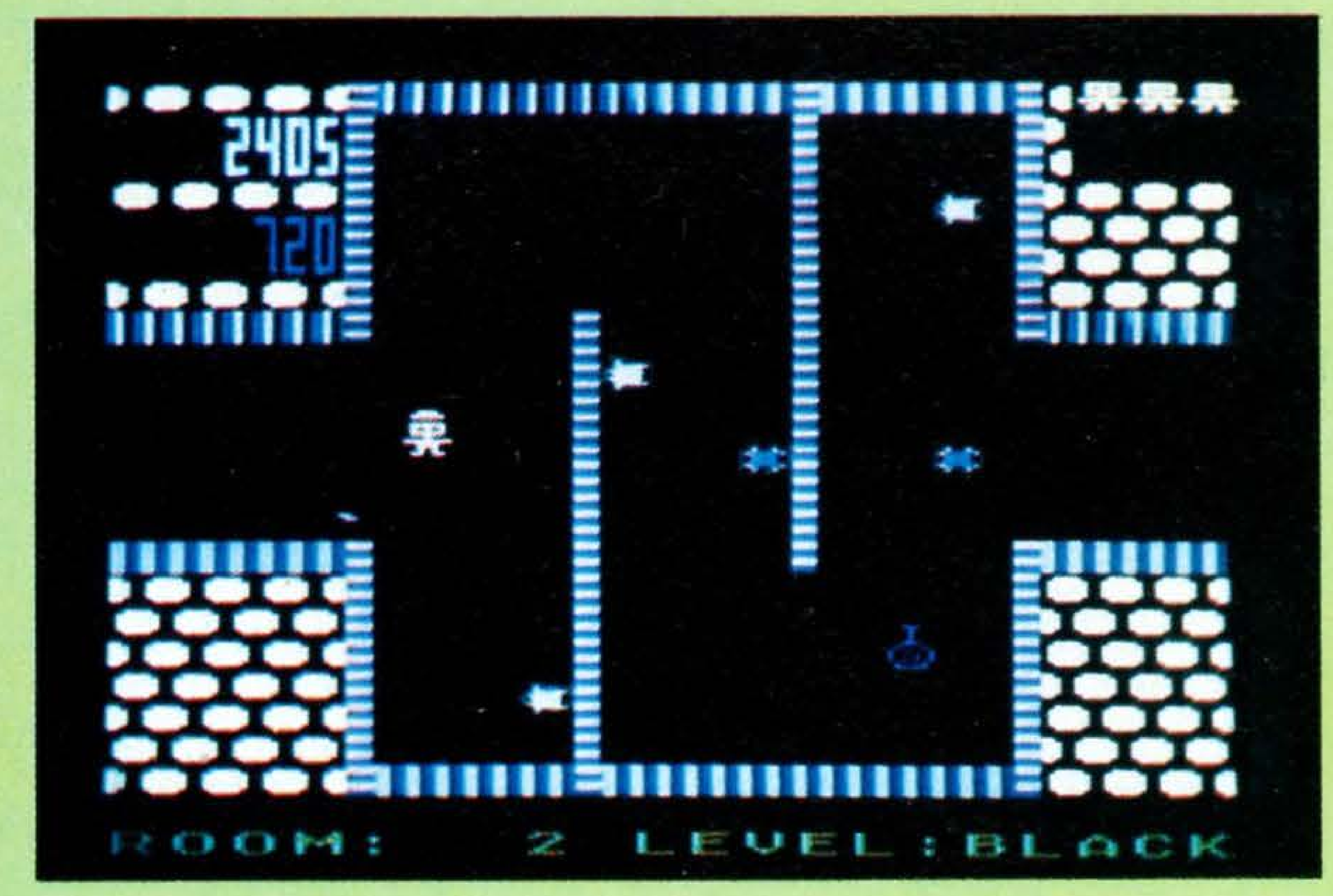
MS. PAC-MAN
(Atari)
Menzione d'onore: Mousetrap, K.C's Krazy Chase, Night Stalker, Lock'N'Chase, Ladybug, Escape From Mindmaster

Gioco a scalata dell'anno

DONKEY KONG
(Coleco)
Menzione d'onore: Fast Eddie, Beauty and the Beast, Pick Axe Pete

COMPUTER GAMES

Gioco dell'anno



SHAMUS
(Synapse)
Menzione d'onore: Submarine Commander, Preppie, David's Midnight Magic, Aztec, Miner 2049er, Ghost Adventures, Caverns of Mars II, Castle Wolfentein

Adattamento da bar dell'anno

FROGGER
(Sierra On-Line)
Menzione d'onore: Gorf, Centipede, Defender, Wizard of WOR

Gioco d'azione dell'anno

CROSSFIRE

(Sierra On-Line)

Menzione d'onore: Video Vermin, Repton, Freppie, Threshold

Gioco sportivo dell'anno

SOCCER

(Thorn EMI)

Menzione d'onore: Decathlon

Gioco spaziale dell'anno

DEFENDER

(Atari)

Menzione d'onore: Bandits, Star Raiders, Astrochase

Gioco d'avventura dell'anno

ZORK

(Infocom)

Menzione d'onore: Time Zone, Deadline, Aztec, Adventureland/1, Sword of Fargoal

Gioco più divertente dell'anno

PREPPIE

(Adventure International)

Menzione d'onore: Abuse, Lunar Leaper

Gioco più innovativo dell'anno

BASEBALL

(Milton Bradley)

Menzione d'onore: Commbat, Crush, Crumble and Chomp, Wavy Navy, Shamus

Grafica dell'anno

WAYOUT

(Sirius)

Menzione d'onore: Choplifter, Mask of the Sun, Flight Simulator, Frogger, Defender, Astrochase

Gioco più sfidato dell'anno

RICOCHET

(Epyx)

Menzione d'onore: Pest Patrol, Air War, Miner 2049er, Shamus, Fort Apocalypse

Gioco a labirinto dell'anno

PAC-MAN

(Atari)

Menzione d'onore: Wayout, Rat Race, Super Tex Man II, Snack Attack

Gioco a scalata dell'anno

MINER 2049ER

(Big Five)

Menzione d'onore: Canyon Climber, Beer Run

Gioco di guerra dell'anno

LEGIONNAIRE

(Avalon Hill)

Menzione d'onore: Submarine Commander, Conquest of Chesterwood, Commbat

VIDEOBAR

Gioco dell'anno



ROBOTRON

(Williams)

Menzione d'onore: Ms. Pac-Man, Zaxxon, Joust Tron, Jungle Hunt

Gioco d'azione dell'anno

CENTIPEDE

(Atari)

Menzione d'onore: Robotron, Tempest, Front Line, Joust

Gioco spaziale dell'anno

BUCK ROGERS

(Sega)

Menzione d'onore: Zaxxon, Time Pilot, Stargate, Tron, Gravitar

Gioco più divertente dell'anno

Q*BERT

(Gottlieb)

Menzione d'onore: BurgerTime, Pengo

Gioco più innovativo dell'anno

ASTRON BELT

(Sega)

Menzione d'onore: Subroc, Joust, Q*Bert, Chexx, Hyperball, Jungle Hunt

Effetti speciali dell'anno

SUBROC 3D

(Sega)

Menzione d'onore: Zaxxon, Q*Bert, Pole Position

Gioco più sfidato dell'anno

ROBOTRON

(Williams)

Menzione d'onore: Joust, Eliminator, Qix, Tron, Zaxxon

Gioco a scalata dell'anno

DONKEY KONG

(Nintendo)

Menzione d'onore: Popeye, Donkey Kong, Jr.

Grafica dell'anno

POLE POSITION

(Atari)

Menzione d'onore: Zaxxon, Tempest, Joust, Jungle Hunt, Popeye, Subroc

CBS vince sempre.



TBWA

Anche se gioca fuori casa

IL CERCA GIOCHI

CARTRIDGE

CASSETTE

FLOPPY DISK

Ecco uno speciale catalogo comprendente 100 titoli di videogames selezionati e testati dai nostri esperti, e classificati poi secondo le marche. Troverete tutti i ragguagli di cui avete bisogno prima di acquistare un gioco. Non affidatevi al caso ma a noi!

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Beamrider	Activision	Intellivision	Cartuccia	Guerre stellari	Alla ricerca di mondi lontani bisogna attraversare uno scudo di luce diviso in 99 settori
Chopper Command	Activision	Vcs	Cartuccia	Battaglia aerea	Scontro tra un elicottero (buono) e un aereo con missili (cattivi) per la difesa di un prezioso carico
Enduro	Activision	Vcs	Cartuccia	Corsa auto	Prova di resistenza attraverso neve, ghiaccio, nebbia, sole, giorno e notte
Fishing Derby	Activision	Vcs	Cartuccia	Sport	Una tranquilla partita di pesca disturbata da uno squalo
Kaboom!	Activision	Vcs	Cartuccia	Azione	Neutralizzare con catini d'acqua le bombe di un evaso
Megamania	Activision	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Un brutto sogno a sfondo spaziale pioggia dei più svariati oggetti
Dink	Activision	Vcs	Cartuccia	Cartoni animati	La favola dei tre porcellini e del lupo cattivo
Pitfall	Activision	Vcs Intellivision	Cartuccia	Avventura	Caccia al tesoro fra incredibili scenari
Plaque Attack	Activision	Vcs	Cartuccia	Educativo	Difendere i denti dall'attacco delle carie
River Raid	Activision	Vcs Intellivision	Cartuccia	Guerra	Disperato attacco lungo il fiume del «non ritorno»
Robot Tank	Activision	Vcs	Cartuccia	Guerra	Una missione speciale che può durare giorni e giorni
Sea Quest	Activision	Vcs	Cartuccia	Avventura	Lotta negli abissi per la conquista di un tesoro sommerso
Starmaster	Activision	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Difendersi dalle astronavi nemiche
Stampede	Activision	Vcs	Cartuccia	Azione	Un cow-boy a cavallo deve prendere al lazo i vitelli della sua mandria
The Dreadnaught Factor	Activision	Intellivision	Cartuccia	Guerre stellari	Lotta tra il piccolo aereo caccia e la corazzata che pesa ben 10.000 volte di più
Final Approach	Apollo	Vcs	Cartuccia	Azione	Un controllore di traffico aereo guida decolli e atterraggi in un affollato aeroporto
Shark Attack	Apollo	Vcs	Cartuccia	Azione	Un sub alla ricerca del tesoro sommerso deve difendersi da alghe e mostri
Space Cavern	Apollo	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Atterraggio di una nave spaziale su un pianeta sconosciuto. Attenzione ai brutti incontri!
Rabbit	Apollo	Vcs	Cartuccia	Azione	I conigli dispettosi rubano le carote dal vostro orto. Scacciateli tirando uova marce
Asterix	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Il celebre personaggio dei fumetti rivive in una battaglia contro i legionari
Asteroids	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	La vostra pattuglia spaziale è circondata da pericolosi asteroidi da cui vi dovete difendere
Battlezone	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerra	Battaglia tra aerei, dischi volanti e carri armati con radar e periscopio elettronico
Centipede	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Il vostro orto è minacciato da ragni, scorpioni, pulci e dal pericoloso centopiedi. Difendetelo!
Defender	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Battaglia spaziale condotta all'interno di un'astronave
Dig Dug	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Bisogna fare uscire dalla tana Pooka, il pallone animato e Dragon

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Variazione intelligente all'interno del genere più diffuso dei V.G.	92.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Media	Ha vinto l'Arcade Award 1983 per i giochi d'azione	92.000
Otto	Sette	Otto	Sette	Media	L'atmosfera delle mitiche Pechino-Parigi rivissuta attraverso il joystick	92.000
Sei	Sette	Sette	Sei	Bassa	Il primo V.G. che si svolge sottacqua	65.000
Sei	Sei	Sei	Sette	Bassa	Apprezzabile l'effetto onomatopeico della bomba nel catino	77.000
Sette	Sei	Sette	Sei	Media	Buon esercizio per sfidare la legge di gravità e le manie di persecuzione	77.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Bassa	Gioco per i più piccini di sicura presa	92.000
Otto	Otto	Sette	Sei	Alta	Indubbiamente è il miglior gioco di avventura dell'83	92.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Bassa	Con quella bocca può dire ciò che vuole!	89.000
Otto	Sette	Otto	Otto	Media	Sembra una sequenza tratta da «Apocalypse Now»	92.000
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Molto bella la scena in cui robot-tank va in black-out	92.000
Sei	Sette	Sette	Sette	Media	Le capacità strategiche messe a dura prova in un fondale marino	77.000
Sei	Otto	Sette	Sette	Media	Offre quattro giochi in uno, sotto forma di diverse strategie	92.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Un tema che in USA ha un profondo significato, in Italia illanguidisce un po' nell'astratto. Peccato!	77.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Dopo il fattore K (comunismo) adesso c'è anche il fattore corazzata	92.000
Sette	Sei	Sette	Sei	Bassa	Il gioco per chi da grande vuole fare il controllore di volo o il pilota	69.000
Sette	Sei	Sette	Sei	Bassa	Gioco con piccola morale: o raccogliere i diamanti o salvare il sommozzatore	67.000
Sette	Sei	Sei	Sei	Bassa	Lotta nel pianeta groviera fra tuoni e lampi	67.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Bassa	Molto indicato per coloro che amano la campagna	67.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Ormai ogni storia esiste per finire «inscatolata» tra i V.G.	89.000
Sette	Sette	Sei	Sette	Media	Felice esempio di scuola guida spaziale	69.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Un'altra «perla» nella prestigiosa collana dell'Atari	79.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Grande successo delle Arcades: difendersi dall'angoscia del bruco diabolico	89.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Il più classico tra i giochi di guerre stellari	69.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	Nelle intenzioni avrebbe dovuto ripetere il successo di Pac-Man ma...	79.000

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Football Realsport Soccer	Atari	Vcs	Cartuccia	Sport	Una partita di calcio senza portiere. Dovete segnare e nello stesso tempo difendere la rete
Galaxian	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Astronave deve difendersi dagli attacchi dei Galassiani
Joust	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Mitico torneo d'armi tra il medievale e il fantascientifico
Jungle Hunt	Atari	Vcs	Cartuccia	Avventura	Devi salvare la tua compagna rapita dai cannibali nella jungla
Kangaroo	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Mamma canguro deve raggiungere il piccolo canguro chiuso in gabbia e sorvegliato dalle scimmie
Moon Patrol	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Corsa ad ostacoli tra mine vaganti, ufo e massi spaziali
Pac Man	Atari	Vcs	Cartuccia	Labirinto	Pac-Man scappa dai fantasmi che lo minacciano e si nutre di vitamine
Pitoenix	Atari	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Lotta contro uccelli guerrieri che secondo la leggenda hanno molte vite
Sorcerer's Apprentice	Atari	Vcs	Cartuccia	Azione	Aiutare Topolino a difendere la caverna dall'inondazione
Renaissance	Audiogenio	Commodore 64	Cassetta	Strategia	Versione elettronica del classico Othello
Bobby is Going Home	Bit	Vcs	Cartuccia	Azione	Bobby deve tornare a casa ma per strada ne succedono di tutti i colori!
Dancing Plate	Bit	Vcs	Cartuccia	Azione	Prova di equilibrismo, attenzione a non rompere le delicate porcellane cinesi
Open Sesame!	Bit	Vcs	Cartuccia	Azione	Ali Babà sta per raggiungere il tesoro, superate tutte le difficoltà sentirà la parola magica
Carnival	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Azione	Tiro al bersaglio: sparate a pipe di terracotta orsi danzanti e anatre accovacciate
Donkey Kong	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Avventura	Salvate la ragazza di Mario dalle grinfie del famoso scimmione
Mouse Trap	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Labirinto	Il topo scappa inseguito dal gatto e mangia il formaggio che trova nelle gallerie
Smurf	Cbs	Coleco	Cartuccia	Cartoni animati	Il puffo cerca di liberare la puffetta imprigionata nel castello
Turbo	Cbs	Coleco (con modulo turbo)	Cartuccia	Azione	Una corsa d'auto ad alta velocità in uno scenario da F1
Venture	Cbs	Coleco Vcs/Intellivision	Cartuccia	Azione	Winky è un avventuriero alla caccia di tesori nascosti nei sotterranei
The Wizard of Wor	Cbs	Vcs Intellivision	Cartuccia	Labirinto	Lotta con il malvagio mago di Wor nei suoi diabolici sotterranei
The Sky is Falling	Commodore	Vic-20	Cassetta	Educativo	Il cielo sta per cadere. Adatto ai bambini in età prescolare
Auto Chase	Creativision	Creativision	Cartuccia	Azione	Fuga in macchina inseguiti dagli agenti per esportare sacchi di monete
Crazy Chicky	Creativision	Creativision	Cartuccia	Labirinto	La gallina depone le uova nel labirinto difendendosi dalla volpe con le carote magiche
Deep sea Adventure	Creativision	Creativision	Cartuccia	Avventura	Un sommozzatore deve difendersi dagli attacchi di enormi crostacei e piovre giganti.

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Senza voto	Sei	Sei	Sei	Bassa	Va bene per un campionato di serie B, senza stranieri	59.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Astuzia tattica e destrezza per un crescendo vertiginoso	79.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Una mistura di ieri (letto a scuola) e domani (visto al cinema	89.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Sette	È la risposta Atari al successo di Pitfall	79.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Bassa	Per i più piccini una mamma protettiva che sferra micidiali pugni	79.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Della serie «Salta e scappa» in uno scenario molto originale	89.000
Sette	Otto	Sette	Sette	Media	Il più celebre di tutti i videogiochi. Voti alti per stima	79.000
Sette	Sette	Otto	Sei	Media	Gioco accattivante per la grafica e la vivacità dell'azione	79.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Disneyanamente è un gioco «per i bambini di tutte le età»	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Alta	Una delle molte trasposizioni di un gioco inossidabile	71.000
Sette	Sette	Sei	Sette	Bassa	Indicato per i più piccini, stimola piacevolmente le capacità di coordinamento	69.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Bassa	Per giocatori alle prime armi	39.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Bassa	L'«Apriti Sesamo» serve questa volta ad aprire il mondo dei videogames	69.000
Sei	Sette	Sette	Sette	Media	Luci e suoni del caro, vecchio tirassegno	77.000 65.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	La versione casalinga di uno dei più strepitosi successi da bar	92.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Il gioco che si basa sulle repliche: possibilità di modificare il labirinto e sviare i gatti famelici	77.000 65.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	A differenza dei cartoni animati non c'è l'insulso linguaggio dei puffi	92.000
Sei	Sette	Otto	Otto	Media	Sembra di partecipare in prima persona al Gran Premio di Montecarlo, senza Casiraghi	92.000
Sette	Sei	Sette	Sette	Media	Galleria di serpenti, mummie, pareti mobili e demoni inquieti	92.000 77.000
Sei	Sei	Sette	Sette	Media	I signori Buzpryby e Frank Merollo detengono un record di 99.500 punti. Scalzateli!	77.000 65.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Bassa	Espressamente progettato per bambini, sviluppa le capacità manuali	41.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Mai andare in vacanza nei paesi sotto regime dittatoriale	75.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	La gallina non è un animale intelligente lo si capisce dalla... volpe	75.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Avventura negli abissi fra creature del male	75.000

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
Tank Attack	Creativision	Creativision	Cartuccia	Guerra	Battaglia tra carri armati all'ultimo cingolo
Atlantis	Imagic	Vcs Intellivision Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Difendi la città sommersa di Atlantide dagli invasori alieni
Beauty and The Beast	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Azione	Liberate la bella rapita scalando edifici ed evitando gli ostacoli
Demon Attack	Imagic	Vcs Intellivision Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Lotta per la sopravvivenza contro un'orda di mostri galattici
Dragonfire	Imagic	Vcs Intellivision	Cartuccia	Azione	Il principe coraggioso deve recuperare i tesori del re lottando con il drago
Safecracker	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Azione	Un agente segreto gira in macchina alla caccia di misteriosi indizi
Solar Storm	Imagic	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Difendi il tuo pianeta dai detriti di un'esplosione solare
Trick Shot	Imagic	Vcs	Cartuccia	Sport	Una vera partita a biliardo o a boccette
White Wafer	Imagic	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Discesa in canoa tra le rapide alla ricerca dei tesori
Basket	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Avvincente partita di pallacanestro
Bowling	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Una pista da bowling vera e propria riprodotta sul video-schermo
Buzz Bombers	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Azione	Battaglia con le vespe a colpi di insetticida
Football	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Atmosfera da «Super Bowl» in un'avvincente partita di football americano
Lock'n'chase	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Labirinto	«Guardie e ladri» corrono in un labirinto. Attenti a non farvi acchiappare!
Math Fun	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Educativo	Una corsa nella giungla tra... moltiplicazioni e divisioni! Come divertirsi con la matematica
Mission X	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Guerra	Un caccia distrugge i bersagli nemici: navi, treni, carri armati...
Skiing	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Slalom e libera, neve fresca e lastre di ghiaccio. Tutto come sulle vere piste
Tennis	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Sport	Tutto come ad un regolare torneo, anche il pubblico
Tron I Deadly Dics	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Il famoso personaggio di Walt Disney si muove nei circuiti di un computer
Tron II Maze a Tron	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Avventura	Il secondo gioco ispirato al famoso film. Tron è intrappolato in un cervello elettronico
Vectron	Intellivision	Intellivision	Cartuccia	Azione	Versione casalinga di un famoso gioco da bar basato solo sulla fantasia
Frogger	Interceptor Micro's	Commodore 64	Cassetta (Memor. base)	Azione	Il ranocchio deve attraversare saltellando l'autostrada con un traffico densissimo
Frogger	Parker	Vcs Intellivision	Cartuccia	Azione	Il simpatico ranocchio deve raggiungere il suo rifugio saltellando tra gli ostacoli
The Lord of The Rings	Parker	Vcs	Cartuccia	Avventura	Rivivono sullo schermo le avventure di Frodo Hobbit
Jedi-Arena	Parker	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	Dal classico del cinema, rivive sullo schermo l'avventura dello Jedi

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Sei	Sette	Sei	Sei	Media	Scontro armato senza infamia e senza lode	75.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Il misterioso continente scomparso è finito in un videogame	39.000 69.000 59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Molti gli ostacoli ma per una donna si fa questo e altro!	69.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Un felice connubio di due generi portanti: Guerre stellari e Fantasy	49.000 69.000 59.000
Sei	Sette	Sette	Sei	Media	Al buon giocatore il compito di condurre la storia a lieto fine	79.000
Sette	Otto	Otto	Sette	Media	Bella la trovata del doppio schermo, la città e lo scassinamento	89.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	Una delle tante varianti nel genere più praticato	89.000
Senza voto	Sette	Sei	Sei	Media	Buon repertorio di «colpi maestri»	39.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Alta	Un game di sicuro effetto avvincente pieno di avventura	89.000
Senza voto	Sette	Sette	Sette	Media	La chiave del gioco sta nel passaggio	59.000
Senza voto	Sei	Sette	Sette	Media	Sollecitata la facoltà di immedesimazione	49.000
Sette	Sette	Sette	Otto	Bassa	Uno spray ecologico a caccia di insetti	69.000
Senza voto	Sette	Sette	Sette	Media	Ci si può confondere con un programma di Canale 5	29.000
Sei	Sei	Sette	Sette	Media	Il giocatore nelle vesti, psicologicamente più ambite del ladro	69.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Bassa	Strumento decisamente più animato del vecchio pallottoliere	29.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Per un pubblico che era bambino negli anni del dopoguerra	69.000
Senza voto	Otto	Sette	Sette	Media	Esercizio complementare per ginnastica presciistica	59.000
Senza voto	Sette	Sei	Sei	Media	Un buon apprendistato prima del tennis vero; un buon ricordo dopo	59.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Tipico game di destrezza armati di un fresbee elettronico	59.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Alta	Continua l'incredibile odissea di un uomo nei circuiti di un computer	59.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	Molta concentrazione, ma molta soddisfazione se si vince	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Tipico gioco del «salta e scappa»	24.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Un altro tipico gioco tipo «salta e scappa»	79.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Il mito di Tolkien rivive negli elfi elettronici	89.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Star wars: capitolo 1	79.000

Titolo	Casa di produzione	Sistema	Supporto	Genere	Trama
The Empire Strikes back	Parker	Vcs	Cartuccia	Guerre stellari	La saga continua con la grande battaglia spaziale
Return of the Jedi	Parker	Vcs Intellivision	Cartuccia	Guerre stellari	Terzo della serie «Guerre stellari» ripreso dal film
Attacco galattico	Philips	Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Battaglia spaziale per difendere la vostra astronave
Battaglie spaziali	Philips	Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Intercetta e combatti i nemici spaziali
Computer Programmer	Philips	Philips	Cartuccia	Educativo	Introduzione schematica alla programmazione elementare
Conquest of the world	Philips	Philips	Cartuccia	Gioco di società	Lotta per il potere economico e militare tra le nazioni più potenti
Flipper	Philips	Philips	Cartuccia	Azione	Il classico gioco da bar rivive sullo schermo
Freedom Fighters	Philips	Philips	Cartuccia	Guerre stellari	Difendi la nostra galassia dall'invasione di navi extraterrestri
Golf	Philips	Philips	Cartuccia	Sport	Minigolf a nove buche, attenzione alle pozzanghere e all'erba alta
Killer Bees	Philips	Philips	Cartuccia	Azione	Dura lotta alle terribili api provenienti dallo spazio
Monkey Shines	Philips	Philips	Cartuccia	Azione	Inseguimento a scimmiette feroci
Munchin (Cannibal)	Philips	Philips	Cartuccia	Labirinto	Munchin va alla caccia del mostro malefico. Bisogna renderlo inoffensivo
Pick Axe Pete	Philips	Philips	Cartuccia	Avventura	Pete è un minatore che cerca l'oro nella montagna incantata con l'aiuto del suo piccone magico
Scacchi	Philips	Philips Modulo C7010	Cartuccia	Strategia	Speciale modulo per trasformare lo schermo della Tv in una scacchiera
Tiro con la catapulta	Philips	Philips	Cartuccia	Guerra	Battaglia intorno ad un castello medievale
Dictator	Bug Byte Software	Sinclair Z×81	Cassetta (Memoria 16K)	Azione	Dovete governare uno staterello sudamericano in base ai rapporti degli agenti segreti
Thru The Wall	Sinclair	Sinclair Z×81	Cassetta (Memoria 16K)	Azione	Adattamento di un «classico» da bar: il muro da distruggere
Flight Simulation	Sinclair	Sinclair Z×Spectrum	Cassetta (Memor. base)	Azione	Simulazione perfetta del volo di un aereo. Strumentazione e condizioni ambientali come nella realtà
Pastimes 2	Sinclair	Sinclair Z × Spectrum	Cassetta (Memoria 16K)	Strategia	Diverse versioni del gioco «Master Mind»
Turmoil	Sirium	Vic-20	Cassetta	Guerre stellari	Diaboliche creature attaccano la vostra unità interstellare
Frogger	Starpath	Vcs Supercharger	Cartuccia	Azione	Nei panni di un ranocchio dovete attraversare fiumi e autostrade intasate
Rabbit Transit	Starpath	Vcs Supercharger	Cartuccia	Azione	Un coraggioso coniglietto deve superare mille insidie per mettersi in salvo
A-Maze-Ing	Texas Instruments	Texas Ti 99	Cassetta (Memor. base)	Labirinto	13 possibilità per giochi diversi fino a 5200 variazioni
Calcio	Texas Instruments	Texas Ti 99	Cassetta (Memor. base)	Sport	Calcio in versione ridotta per 5 giocatori. Possibilità di rivedere le azioni in replay
Spin Ball	Vectrex	Vectrex	Cartuccia	Azione	Versione elettronica del flipper con 5 palline
Star Trek	Vectrex	Vectrex	Cartuccia	Guerre stellari	Kirk guida la sua celebre astronave nello spazio

Intreccio	Messinscena	Grafica	Sonoro	Difficoltà	Giudizio	Prezzo
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Star wars: capitolo 2	79.000
Otto	Sette	Sette	Sette	Media	Star wars: capitolo 3. In versione V.G. il film che ha «inventato» i V.G.	89.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Media	Buona solo nella seconda versione (per il G7400)	45.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Media	Ha senso solo nella versione per il G7400	45.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Permette di compiere i primi passi nel regno della digitalità	55.000
Otto	Sette	Sei	Sei	Alta	A metà strada tra il gioco di società e il V.G.: promette serate appassionanti con gli amici	75.000
Senza voto	Sette	Sei	Sei	Media	«Addomesticato» il gioco che ha messo in tilt un'intera generazione	45.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	È il «Guerre stellari» della Philips	55.000
Senza voto	Sette	Sei	Sei	Media	Buona la trovata del primo piano del green	45.000
Sette	Sette	Sette	Sette	Media	Gioco di pura destrezza esalta i riflessi	65.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	Ben 40 varianti di inseguimento	55.000
Sei	Sei	Sei	Sei	Media	Versione Philips del celebre Pac-Man	55.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	Un gioco che stimola più le capacità strategiche che quelle reattive	65.000
Senza voto	Sette	Sette	Sei	Alta	Un grande maestro computerizzato	245.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Come distruggere il castello del dirimpettaio	45.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Divertente se si affronta il gioco con spirito alla Woody Allen di Banana Republic	24.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	La cassetta è consigliabile perché contiene anche il gioco Scramble	20.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	Per chi da grande vuol fare il pilota	30.000
Sette	Sei	Sei	Sei	Media	Per le ore di solitudine!	17.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Tipico gioco d'azione, in cui bisogna essere più veloci di un proiettile	59.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Tipico gioco del «Salta e scappa» per molti è la versione migliore	60.000
Sette	Sette	Sei	Sei	Media	Non si sa mai se essere pro o contro i conigli	60.000
Sei	Sette	Sei	Sei	Bassa	La classica cassetta per incominciare	39.000
Sette	Sette	Sette	Sei	Media	La simulazione televisiva è sempre più perfetta	39.000
Senza voto	Sette	Otto	Sette	Media	Scenario realistico e coinvolgente: occhio al tilt	85.000
Sette	Sette	Otto	Sette	Media	Anche la compagnia stabile dello spazio su V.G.	85.000

A VIDEO SPENTO

UOMINI, IDEE, STRATEGIE DEL MERCATO

**"Chi sono le persone che «muovono» l'industria dei videogames? Questo mese vi presentiamo quattro dei più brillanti manager del settore.
... E se tuo padre si rifiuta di giocare con te, leggi insieme a lui l'intervista-dialogo pubblicata in queste pagine."**



Fiorenza Anelli: informazione «activa»

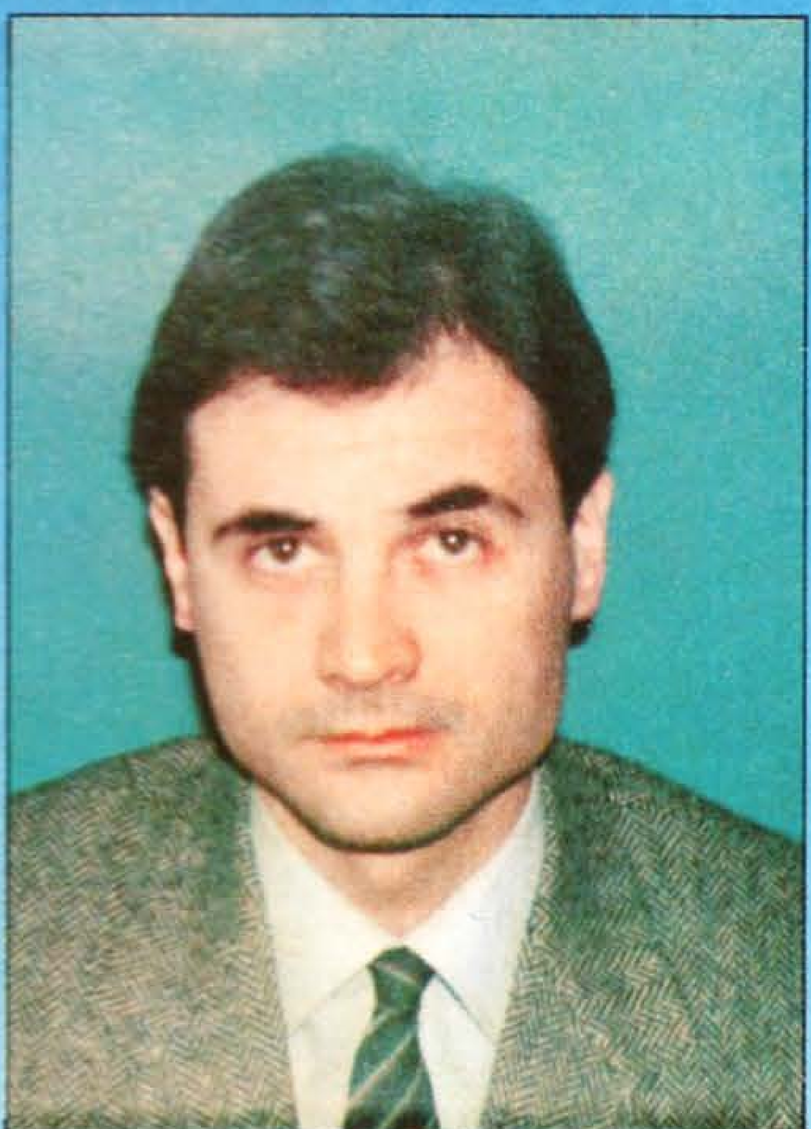
Fiorenza Anelli, ventottenne, è responsabile dell'ufficio stampa della Miwa Trading (Activision) dal 1982.

Laureata in giurisprudenza e giornalista, è stata press-agent di varie case discografiche.

Fiorenza lavora in stretto contatto con la casa madre Activision a Mountain View (California) e con l'agenzia di pubblicità italiana per coordinare le varie iniziative promozionali.

È inoltre responsabile del Club Activision e del relativo house organ «Activamente», un giornalino con diffusione quadrimestrale che viene inviato ai circa tremila soci del club e ai clienti della Miwa Trading.

Fiorenza è molto orgogliosa di questo house organ che le permette di essere in contatto diretto con il pubblico: ogni giorno riceve moltissime lettere di ragazzini che segnalano i loro punteggi, che vogliono conoscere i record dei giochi Activision, che si dicono disposti a gareggiare... per corrispondenza.



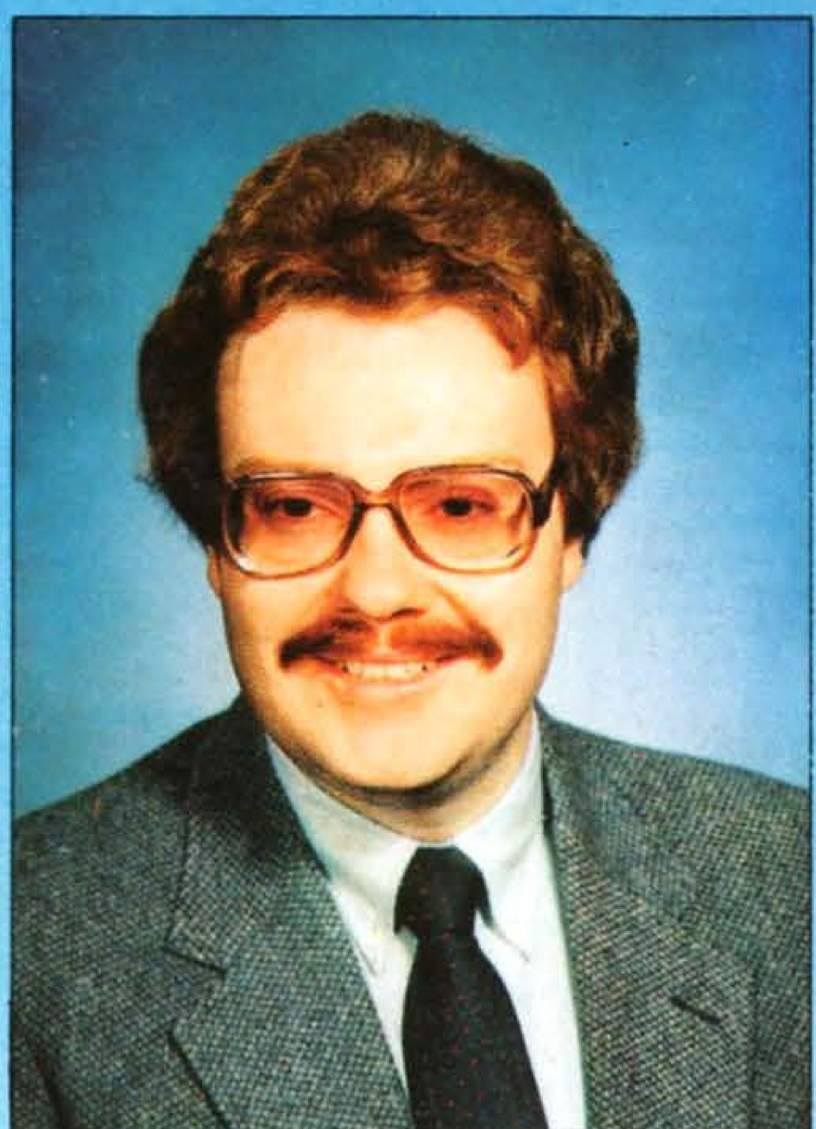
Mario Pallme: un master alla Philips

Mario Pallme è alla guida del settore videogames e home computer della Philips.

Napoletano, trentenne, si è laureato in ingegneria meccanica e ha conseguito il master in business administration presso l'università Bocconi di Milano.

Ha cominciato la sua attività lavorativa come responsabile marketing e project manager presso un'importante società di ingegneria.

Nel 1983 è passato alla Philips di Milano dove ricopre la carica di product manager della divisione videogiochi.



Bennet Goldberg: dagli States con Atari

Già per due anni product manager della Atari International Division in California, Bennet Goldberg è oggi il responsabile marketing della Atari italiana.

Nato in Germania e vissuto prevalentemente negli Stati Uniti, Goldberg si è specializzato in marketing alla Harvard Business School e successivamente alla Johns Hopkins University di Washington.

Prima di approdare all'Atari, ha lavorato alla Pick Wick International, uno dei più importanti distributori discografici americani occupandosi di pianifizione e strategie di mercato.



Valerio Ghirardelli: bis di un successo

Valerio Ghirardelli, ventinovenne, è direttore generale della CBS Electronics Italia.

Dopo aver perfezionato i suoi studi in campo economico partecipando a stages negli Stati Uniti inizia la sua attività lavorativa presso la GBC, dove rimane per circa sei anni, fino ad occupare la posizione di direttore della Divisione Componenti. Lasciata la GBC, Ghirardelli assume la carica di presidente della Geloso, una società del Gruppo Castelfranchi.

L'esordio nel mondo dei videogames avviene nei primi mesi del 1982 alla Mattel Electronics (dove viene nominato direttore generale).

Grazie a Ghirardelli, l'Intellivision riesce a conquistare le prime posizioni nel mercato italiano.

Nel novembre 1983 passa all CBS Electronics Italia, pronto a bissare il successo ottenuto in Mattel e ad affermare sul mercato italiano il sistema Colecovision e l'home computer «Adam».

Dialogo tra
padre e figlio
su una comune passione

Non penso proprio che quando, ormai parecchi anni or sono, Cat Stevens scrisse quella bellissima canzone che è *Father and son*, si sarebbe mai immaginato che uno sconosciuto cronista avrebbe fatto suo il metodo dialogico tra padre e figlio per condurre un'intervista

telligenza». «A dire il vero», risponde Andrea, «io gioco di solito molto poco, per svagarmi un po' e riuscire così a rendere di più nello studio. È senz'altro meglio studiare tre ore di seguito, ben concentrati, e poi divertirsi, che studiare, pardòn, cercare di studiare tante ore di seguito senza interruzione, combinando alla fine ben poco».

«E qual è», chiedo, «l'influenza del videogioco nella vita della vostra famiglia?»

RASSEGNA STAMPA

LA REPUBBLICA

I corsi di alfabetizzazione informatica per insegnanti organizzati dal Cidi (Centro Iniziativa Democratica Insegnanti) e sponsorizzati dall'Olivetti hanno registrato il tutto esaurito in ognuna delle venti città dove sono decollati da metà gennaio. «E non li abbiamo neanche pubblicizzati», dicono quasi sconcertati al Cidi.

In molti casi per far fronte alla grande affluenza, i corsi, di trenta persone ciascuno, sono stati raddoppiati o triplicati. Alla fine di maggio circa 1500 insegnanti di ogni parte d'Ita-
...un primo approccio con l'informatica.

M. Grazia Bruzzone

...L GIORNALE

...tato il professor Ted M. Kahn del Diparti-
... dell'Università di California sui problemi
...are dei videogiochi.

*...e dei giochi di successo è costituita dagli
...ali giù). Questo tipo di filosofia, unita al
... passano interi pomeriggi davanti al tele-
...re qualche effetto dannoso?*

...sul fatto che gli eccessi, sia di videogames
...ati o di fumetti, possano essere dannosi;
...itori devono esercitare una certa forma
...anto riguarda la violenza insita nei giochi
...e delle differenze tra gioco e gioco. Esi-
...mmi in cui il modo migliore per fare punti
... quello che capita a tiro, ma ne esistono
...distinguere tra amici e nemici, e altri an-
...ono punti non distruggendo, ma salvando
...i terroristi, oppure cittadini da un edificio
...de, essendo la violenza e l'aggressività una
...l nostro carattere, una partita all'ultimo
...stro televisore potrebbe rappresentare un
...limare la tensione accumulata durante la
...gna dimenticare che esistono giochi, come
...ncoraggiano la riflessione e la strategia e
...zzati soprattutto da quelle fasce di utenti
...bisogno di scaricare la propria aggressivi-
...ori spaziali».

Marco Anelli

...ESPRESSO

...erti e curiosi avevano occhi solo per «Ho-
...deogioco a tre dimensioni realizzato dalla
...endita l'autunno prossimo a 30 dollari per
... compresi. Non gli occhialacci di cartone
...al di testa a chi li inforca per seguire il ri-
... Usa) genere del cinema in 3-D, bensì un
...sso a punto al Georgia Institute of Tech-
...di una pellicola formata da un liquido spe-
...de efficacia e realismo. Così quando il gio-
... elicottero le bombe sui nemici sembra dav-
...l mezzo della celebre carica di «Apocalyp-

Enrico Franceschini

INVITO AI LETTORI

Questa pagina è aperta alla tua collaborazione: mandaci proposte di articoli, raccontini, minisoggetti per cinema o Tv che abbiano per protagonista il mondo dei videogiochi, e ancora brevi trame per nuovi games. I migliori contributi saranno pubblicati. E ora partecipa a queste due iniziative: il «mercatino» dei lettori e la classifica dei giochi preferiti.

Quali sono i tuoi games preferiti? Con quali video da bar ti diverti di più? Elenca nella cedola riprodotta qui a fianco i titoli dei giochi che vuoi votare, classificandoli in ordine di preferenza. Invia poi la cedola in busta chiusa al nostro indirizzo. Nel secondo numero pubblicheremo una speciale hit parade dei videogames.

Se vuoi acquistare, vendere, scambiare computer, console cartucce, programmi o altro materiale, se cerchi contatti per confrontare le tue esperienze, compila la cedola pubblicata qui a fianco e inviala in busta chiusa al nostro indirizzo. Nei prossimi numeri troverai una rubrica interamente dedicata ai tuoi annunci.


CHIEDI SUBITO IN EDICOLA
FUTURA
LA RIVISTA DI SCIENZA E FANTASCIENZA
FUTURA ti aspetta ogni mese in edicola. FUTURA ti fa vivere in anticipo nel mondo che ti aspetta. FUTURA ti fa parlare con gli scienziati più famosi del mondo, quelli che preparano il tuo domani. FUTURA dà spazio alla tua intelligenza e alla tua fantasia.
FUTURA
LA RIVISTA DI SCIENZA E FANTASCIENZA
ESCLUSIVO: IL PROGETTO COMPLETO DELLA PRIMA METROPOLI SPAZIALE
GENNAIO 1984 L.4000
UN COMPUTER PRIMARIO D'OSPEDALE
CONCORSO: VINCI FAVOLOSI VIDEOGIOCHI
FUTURA
LA RIVISTA DI SCIENZA E FANTASCIENZA
FEBBRAIO 1984 L.4000
IN REGALO L'ENCICLOPEDIA ASTRONAUTICA
È PRONTA LA MACCHINA PER FABBRICARE LA VITA
ARRIVANO I SOMMERGIBILI KILLER
FUTURA
LA RIVISTA DI SCIENZA E FANTASCIENZA
COME I COMPUTER PILOTANO LE NAVI SPAZIALI
ESCLUSIVO: SARÒ IL PRIMO ITALIANO A VOLARE SULLO SHUTTLE
MARZO 1984
ALBERTO PERUZZO EDITORE



Nuovo da ACTIVISION®
DECATHLON
Un gioco da "campione dei campioni". (Negli USA è già un best-seller).
Lanci, corse, salti...
Dieci gare in una, come nel DECATHLON vero.
E, come nel DECATHLON vero, ci vogliono, per imporsi, forza, resistenza, prontezza di riflessi... doti da campione completo.
Stavolta devi proprio mettercela tutta!
The ACTIVISION DECATHLON, il primissimo videogioco basato su 8K di memoria.
Più che un nuovo videogioco, insomma, un nuovo modo ACTIVISION di videogiocare!...
THE
ACTIVISION®
DECATHLON
By/Par David Crane
VIDEO GAME CARTRIDGE/CARTOUCHE DE JEU VIDEO
FOR USE WITH THE/A UTILISER AVEC
ATARI® 2600™ VIDEO COMPUTER SYSTEM™
Videogiochi ACTIVISION da giocare con ATARI® 2600™
ACTIVISION® e fai parte del gioco.
Activamente.
I videogiochi ACTIVISION sono distribuiti in Italia da miwa trading s.r.l.
Centro Direzionale MILANO-FIORI - Strada 7 - Palazzo T1 20089 ROZZANO (Mi) - tel. 8256289 - 82
open